GRATIS SPIL DU SELV KAN TASTE IND!!!

4. ÅRGANG, NR. 4 - JULI/AUGUST 1988 - KR. 29.85

DANMARKS ENESTE SOFTWARE-MAGASIN

SOFT

TÆT PAKKET MED ALT OM DE NYESTE DATA-SPIL

AMIGA-TIPS: BLIV UDØDELIG I DINE SPIL

DE DØDE: SPILFIRMAERNE, DER GIK NED

AFSLØRING: KAN SOFTWARE GØRE DIG RIG?

KÆMPE-KONKURRENCE: VIND 25 SPIL OG 50 T-SHIRTS

BAG KULISSERNE: VERDENS SKRAPPESTE HACKER

Alt om de nye computer-spil til Commodore 64/128, Amstrad og Amiga



Hæsblæsende nyheder fra DIN GULDKLUB





PRØV COMPUTERS DATABASE

COMputer har nu fået sin egen database, hvor DU kan hente nyheder, få svar på spørgsmål, skrive sammen med andre og meget, meget mere. COMputers database er startet allerede nu, og du kan fra idag dreje den på nummer 01 13 20 03. MEN HUSK: Du kan kun få det fulde udbytte af basen, hvis du er abonnent. Hvis du endnu ikke har et modem, kan du købe det hos en af vore GULDFORHANDLERE, og er du abonnent, får du rabat. Spørg DIN guldforhandler, hvor meget rabat du får. Du kan bag i bladet se hvor den nærmeste guldforhandler bor. Har du endnu ikke tegnet abonnement, kan du ringe idag på 01 91 28 33, og bestille et hos Yvonne. Det koster kun 328,50 kr. for et helt år. HUSK, at du samtidig bliver medlem af Guldklubben, og får glæde af alle fordelene.

"GULD TILBUD" TIL DIG

COMputer kan nu tilbyde dig en række spændende ting, for selvfølgelig sørger vi for, at vore Guld Klub medlemmer får alle de gyldne tilbud.
Benyt girokortet i bladet til dine bestillinger.
T-shirts med commodorelogo foran kr. 73,20.
T-shirts med commodorelogo foran og bag på kr. 85,40.
Lækker sweatshirt i god kvalitet, med commodorelogo kr. 129,-.
Te-krus i hvid fajance, med commodorelogo kr. 38,85.
Smart digitalur i amigadesign kr. 79,85.
Øloplukkere med commodorelogo kr. 12,-.
Nøglering i plast med commodorelogo kr. 9,85.
+ forsendelse.



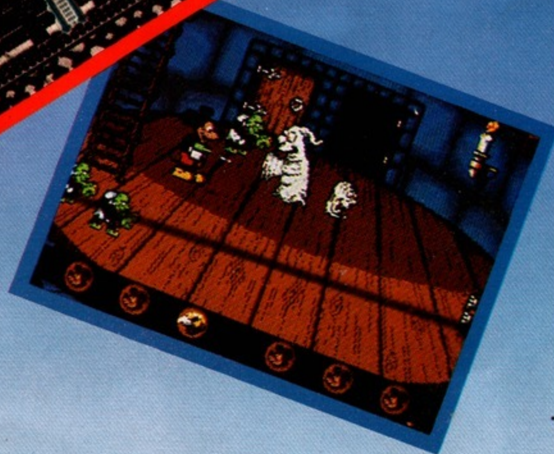
SPECIELT TIL VIDEOFOLKET

Har du en VHS videomaskine, har vi indhentet et virkeligt godt tilbud, som vi giver videre til vore GULD KLUB medlemmer. Vi har nemlig købt et stort parti af BASF High Grade VHS videobånd med en varighed på tre timer. Normalprisen for et bånd i denne kvalitet er kr. 77,95, men COMputer tilbyder nu Guld Klub medlemmerne at købe båndet for kun kr. 59,95. Oven i hatten får du så 15 min. hæsblæsende reklamefilm om Amigaen. Selve reklamefilmen er produceret på en Amiga, og vi kan godt fortælle dig, at det er utroligt flot.
Benyt girokortet i bladet til dine bestillinger.

SOFT







Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:
Rasmus Kirkegård Kristiansen

Redaktion:
Erik Lennings
Sven Bilen

SOFT International
(Forlaget Audio A/S)
St. Kongensgade 72
1264 København K
Tlf. 01 91 28 33
Postgiro-nr. 9 40 60 77
Telefax 01 91 01 21

Foto:
Tobisch Fotografi
m.fl.

Produktion:
Bargholz Offset Repro
Partner Repro
Olesen Offset
Niels Ingemann Grafisk Design
InSats

Annoncer:
Annoncechef Lars Merland
Dansk Selektiv Presse
Tlf. 01 11 32 83
Telefax 01 91 01 21

Abonnement:
Yvonne Rueholm Petersen
Tel: 01 91 28 33

Et årsabonnement koster
kr. 164 (frit leveret)

Distribution:
DCA
Avispostkontoret

ISSN: 0109-9523

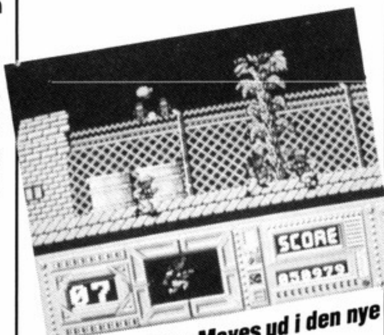
Spil testet i SOFT er karaktergivet efter en skala på mellem 0 og 5 stjerner. Fem stjerner repræsenterer det eminente og absolut anbefalelsesværdige, mens 0 stjerner gives for det direkte utilbørlige. Karakterer givet er udtryk for anmelderens egen holdning og er vurderet i forhold til øvrige spil på markedet for den samme computer og i samme prislag. Er der i bladet angivet priser, sker dette uden forbindende og er baseret på oplysninger fra forhandlere og andre.

PULS

Så er dine læsebøffer endnu engang tunet ind på favoritfrekvensen. Vi bringer dig alle de hotte nyheder, rygter og skandaler fra computernes pixelverden, som du nogenside kunne bede om.

HÆR BEVÆGELSER

Det spanske softwarehus Dinamic scorede en rimelig succes med deres Army Moves på C64. Men det var åbenbart ikke tilstrækkeligt.
Ihvertfald er der en Army Moves til Amiga på trapperne.
Her skal du endnu en gang falde ind i rollen som medlem af SOC (Special Operations Corps), en gruppe af elitesoldater. Gennem dit arbejde bliver du involveret i nogle rimeligt alvorlige konflikter, hvor der ikke er plads til medlidenhed.
Du er nødt til at rejse igennem fjendebefængte jungler, ørkener i et varieret udbud af befordringsmidler (jeeps, helikoptere og tanks) og hærge de pæne omgivelser til ukendelighed for at nå frem til hovedkvarteret.
I fjendens hovedkvarter skal du sprænge pengeskabet og finde de stjålne papirer for at kunne vinde krigen.
Hvad du derefter gør, blander militæret sig ikke i!



Sådan ser Army Moves ud i den nye 'miga-version.

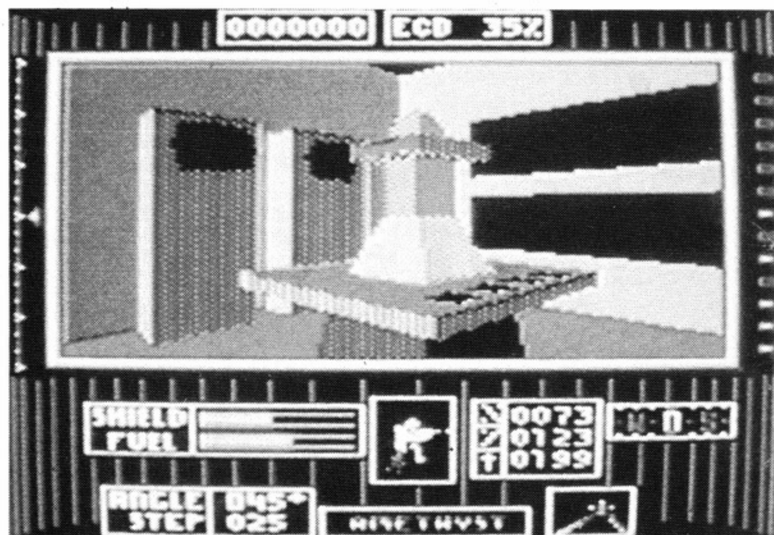
IKKE EM

Der er flere fede fodbold-spil til 8-bit maskinerne, men hvad siger du til at komme rigtig ud at løbe med Amiga'en?
Microdeal er igang med et International Soccer, der giver en vild fodbold-entusiaster alt, hvad han har drømt om - undtagen god kondi.
Udover at være en temmelig præcis efterligning af "the real thing" giver International Soccer dig valget mellem vind, regn, projektørlys og meget andet.

H.I.A.T.C.

I skyerne højt over loven er der fyldt med koldt metal og varme jetmotorer. H.I.A.T.C.'s spørgsmål til dig, er om du er i besiddelse af evnerne til at guide flyene ned uden skrammer.
Den lange forkortelse står nemlig for Heathrow International Air Traffic Control, hvor du må overtage arbejdet fra de overarbejdende, underbetalte og stressede folk oppe i kontroltårnet, der har ansvaret for de mange hundrede fly, der lander i London hver dag.
Spillet giver dig højst en halv time til at få de forskellige fly (inklusive Concorde!) ned på jorden. Og du må hellere være forberedt på radar-støj, fejlagtige take-offs, fly, der løber tør for brændstof og nødlandinger, hvis ikke du skal gå ned med flaget efter få minutter...





En demo af de rå 3D-effekter i Dark Side, seneste game fra Incentive.

PÅ DEN ANDEN SIDE

Incentive er på spil igen. Det superlative Driller-spil har allerede fået en efterfølger, Dark Side, som indeholder de samme rå tredimensionelle grafikrutiner.
Men både historie og grafik er forskellig fra Driller.
I Dark Side er handlingen henlagt 200 år efter Driller. Lige siden Ketarerne blev smidt ud fra deres planet, Evath, har de pønset på at tage en grusom hævn over blandt andre dig!
På den mørke side (ingen joke!) af deres planet Tricuspid har de opstillet det ultimative våben, Zephyr One, og peget det med Evath.
Det betyder total destruktion af Evath, og det kan vi ikke lide...

RENGØRINGSVANVID

Nu er du igen kommet på den. Dennegang på mission mod Thundercross rumskibet, der futter rundt i universet og suger omgivelserne ind i sit sorte hul.
Men du får først chancen for at ødelægge Thundercross, når alle dets rumjagere er skudt i småstykker og din jager stadig er intakt.

Der er 8 store beskidte Thundercross-rumskibe og 64 forskellige rumjager-formationer af varierende hastighed og sværhedsgrad til at sikre et par timers heftig shoot 'em up underholdning.
Programmør er Jeff Lee, kendt fra Rocky Horror Show.

TERMI NATOR

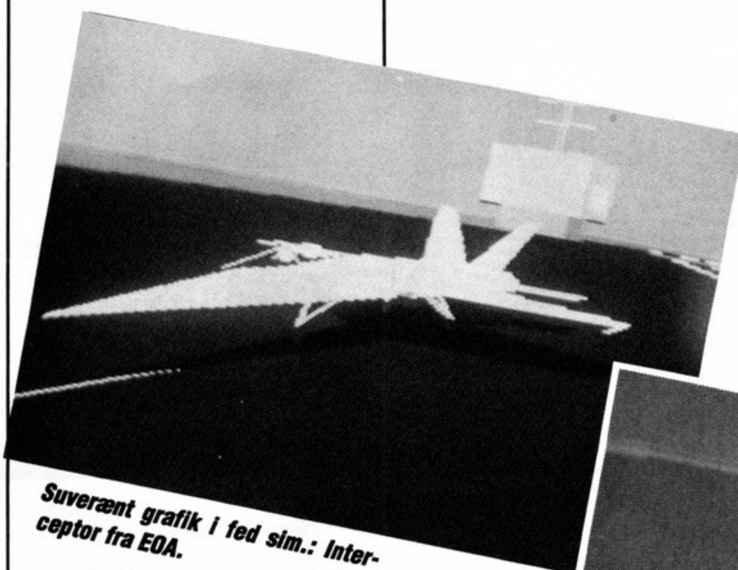
Så har Robtek, hin elendige softwarehus, sandelig fået råd til en filmlicens. Og hvem har mon indirekte betalt for den, hvad?
Licensen er til Arnold Scharweneggers supergamle actionfilm, Terminator. Og Robtek har tilsyneladende lavet en aftale med en amerikansk organisation ved navn, Keypunch, der skal sikre dem yderligere tre filmlicenser i år.
Nå, men vi kan da altid trøste os med, at bibelen siger, at de første skal være de sidste og Robtek ikke kan blive ved med at få råd til også at betale for en licens til at dække over deres usædvanligt elendige programmer.
Hvis du alligevel skulle være interesseret i Terminator kan vi fortælle, at den kommer ud i august-måned på deres Diamond Games- label.
Først til Amiga og siden til C64.

GO! FOR IT

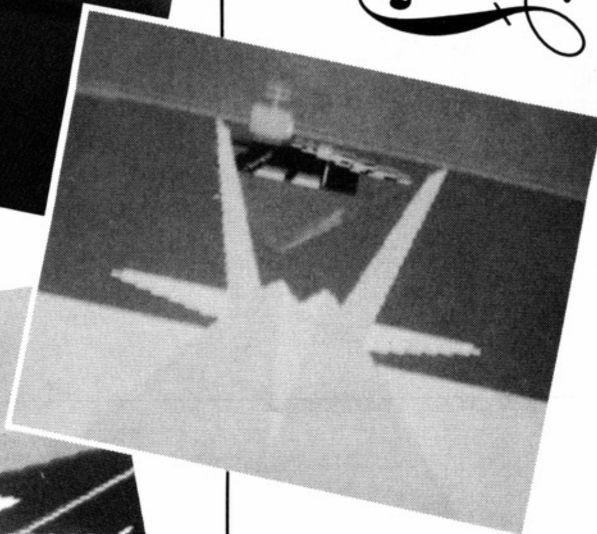
SOFT-redaktionens gamle ven, David Baxter, har nu rykket sine hegnspæle fra Elite til GO! og herfra lover han masser af gode ting og sager.
Først og fremmest er der alle konverteringen af Shackled fra Data East.
Senere handler det om Capcom's produkter. De har nemlig solgt licensen til alle deres nye spillehalsprodukter til udgivelse hos GO!
Det drejer sig i første omgang om Street Fighter, Black Tiger, 1943 og Tiger Road.
I slutningen af året vil de blive fulgt op af en ny stribe superhotte games. - Rent faktisk er de kommende seks konverteringer så hotte, at spillehalsmaskinerne endnu ikke er nået ud fra Capcoms laboratorier.

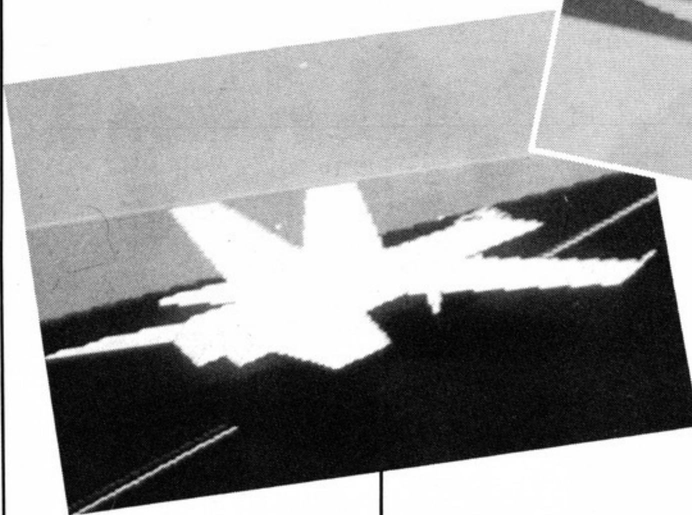
SUPER-FLYVER

Nu er verden godt på vej til at få endnu en demonstration af Amiga'ens overlegne grafikmuligheder. Interceptor fra Electronic Arts er ganske enkelt noget af det mest overdrevent flotte, SOFT nogensinde har set på en hjemmecomputer - derfor er det også månedens SOFT-forside.
Interceptor er en jagerfly-simulator, der giver spilleren mulighed for at kontroller en af to fly fra virkeligheden, F-18 Hornet og F-16 Falcon.
Al action er henlagt til San Francisco Bay og skyerne derover... Der er seks kampmissioner (tre til hver flytype), som rækker lige fra beskyttelse af præsidentflyet Air Force One, så det kan lande sikkert i San Francisco International Airport, fange to F-16 flytyve og smadre russernes missiler.
Missionerne skulle virkelig være en oplagt mulighed for at få koldsved på panden.
Electronic Arts lover hastigheder, der nærmer sig virkelighedens, samplede motorlyde og stiller naturligvis en pæn håndfuld våben til pilotens disposition.
Ikke håndvåben, men Sparrow radarstyrede missiler, Sidewinder- missiler og en Vulcan kanon, der spytter op til 6000 kugler ud i minuttet.
Interceptor ligger og venter på dine små svedige hænder, nede i områdets computerbiks. Top Guns watch out!



Suverænt grafik i fed sim.: Interceptor fra EOA.





MAX SPØGER STADIG

Det er ikke kun på satellitkanalerne og i et ældgammelt Ocean- spil man finder Max Headroom. Næ, den irriterende fyr findes nu også på video.
Den originale Max Headroom film har gennemgået nogle radikale ændringer og er endt som seks TV-episoder a 50 minutter, der nu også er sendt ud på video.
Nyd Edison Carters overraskelse, når han møder en reklame, der får dig til at eksplodere, ryst på hovedet når han kører sin bil ind i "Maximum Headroom" skiltet og send en chockbølge gennem dine underpants, når du opdager at videoen faktisk er dårligere end computerspillet...



CINEMA-WARE I FRONT

Nu er Cinemaware parat til at affyre en ny salve biograf-spil.
The Three Stooges, der er baseret over tre (ukendte?) amerikanske komikeres meriter bliver det første.
Her styrer du Moe, Curly og Larry, rundt i verden for at tjene til dagen og vejen og Ma's Ophanage (inklusive hendes tre dejlige døtre).

PULS

For at få check på finanserne prøver Curly lykken som præmiebokser (men Larrys violin er gået i stykker og Curly kan ikke slås, hvis ikke han hører Pop Goes The Weasel). Deres jobs som tjenere og medicinere på et hospital går på samme måde.
Sig ikke, vi ikke advarede dig på forhånd!
Lidt bedre bør det gå i Rocket Ranger, der udspilles i 40'erne, mens nazisterne var godt igang med at underlægge sig resten af Europa.
Men ude i fremtiden er nazisterne blevet gennemskuet af nogle videnskabsmænd, der også har opfundet en tidsmaskine. Derfor sendr de en rumdragt, lyspistol og et hemmeligt dekoderhjul tilbage i tiden til dig.
Og så har du bare at redde menneskeheden fra nazisternes kløer...
Rocket Ranger byder på masser af fed animeret grafik og to Mb samplet lyd.

DELUXE VIDEO

Electronic Arts er nu klar med version Deluxevideo version 1.2 til PAL.
Deluxevideo 1.2 giver Amiga-ejere mulighed for at generere animerede sekvenser og titler, indlægge baggrundsmusik og alle mulige andre ting til videoen.
Programmet kan bruges til alle Genlock-interfaces og indeholder 27 special effects og 3D-tekster.

AKTIVE ACTIVISION

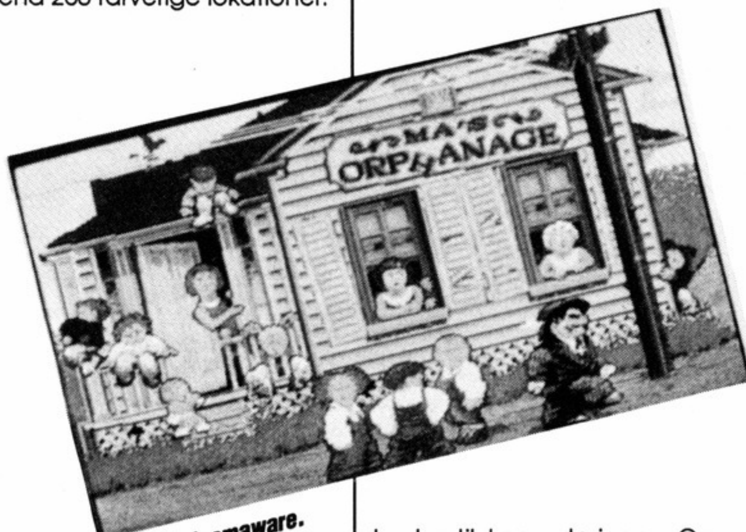
Activision er på vej i felten med to seje spillehalstitler.
Det er Activision, der har købt rettighederne til Afterburner og håber på at score kassen hos hjemmecomputer-publikummet.
Maskinen er øjeblikkets sejeste flyvespil med et fantastisk kabinet og en out-of-this-world grafik.
Sådan bliver grafikken ihvertfald ikke på C64. For at gøre os spillefugle tilfredse har Activision nemlig besluttet, at gå på kompromis med grafikken og lægge vægten på hastighed og sværhedsgrad.
Hvordan det går, kender vi først finde svaret på omkring juletid!
Et par måneder tidligere på sæsonen vil vi forhåbentlig finde R-Type, kæmpehittet af et shoot 'em up, der sluger 5-kroner som andre spiser peanuts...
Hvordan R-Type "spiller" står endnu i det uvisse. Programmørerteamet er travlt beskæftiget med at finpudse en rå grafikside.
Og iøvrigt har Activision netop skiftet navn. Spillene markedsføres stadig under det gamle, men firmaet bag kalder sig nu for Media Genic.

TIDS SCANNER

Allerførst kommer der imidlertid et brag af en konvertering, som først skal lanceres efter sommerferien. Det drejer sig om en konvertering af den fantastiske Time Scanner spillehalsmaskine.
Sega-maskinen har været en solid succes rundt omkring med sine realistiske flipper og boldbevægelser. Det er bare Pinball- simulation med stort P og fire niveauer med forskellige temaer.
Så Time Scanner-konverteringen må ganske simpelt ikke blive dårlig.
Time Scanner er et must for alle os, der ikke har råd (eller plads, red.) til den ægte vare...

VERMI NATOR

Der er som sagt masser af hyperguf på vej fra Firebird/Rainbird til Amiga.
Et af de spil, der allerede burde ligge og lokke i butikkernes vinduer, når dette SOFT-nummer udkommer er Verminator. Og er det bare sager..
Verminator foregår indeni stammen på et ældgammelt egetræ og består af mere end 250 farverige lokationer.



Nyt fra Cinemaware.

Du er blevet hyret af trækomiteen til at befri egetræet for en mærkeligt og særdeles hårdt angreb af skadedyr. Og det er en god chance for at øge sin indkomst.
Hvert skadedyr, som du skyder, smækker en skalle eller smadrer med en sten vil give dig ekstra cash. For den kan du købe nyt og mere kompliceret materiel, som er højst påkrævet som du avancerer i træniveauet.
Men der er også andre metoder.
Du kan gå i banken og låne penge og casionet er også altid åbent. Hvis den er hel gal går man til mafiaen, der altid har en pæn slat penge til overs.
Men problemet med at have gæld er jo, at de bliver halvsure, hvis ikke du kommer bagud med terminerne og begynde at sende killerdroider efter dig!

MER' MASTER

Mastertronic udvider og udvider.
Nu er de minsandten også begyndt at investere i rettigheder til konverteringer. Og når Mastertronic gør noget, er det gennemført.
De har nemlig skaffet computer-rettighederne til Double Dragon, et af de mest populære slå/sparke/banke spillemaskiner fra sidste år.
Mastertronic har indgået en kontrakt med Technos, det største softwareudviklingshus i Japan om Double Dragon og alle deres andre produkter indenfor to år.
Handelen er helt unik på den måde, at Mastertronic ikke har talt med Taito, der står som den officielle udgiver af Double Dragon- spillemaskinen. Og ved dette shortcut har de garanteret både sparet tid og penge (de sælger jo ikke budgetsoftware for ingenting).
På grund af det hårde marked for spillehalsmaskiner er

det endnu for tidligt at sige, hvad der kommer ud af Technos-aftalen.
Når Technos er færdige med et spil skal produktet nemlig også sælges til Capcom, Taito, Sega, Atari eller nogle andre for at nå frem til spillehallerne og det er kun de færreste spil, der når så langt!
Men ligegyldigt hvad der end måtte nå frem til spillehallen vil det blive udgivet gennem Mastertronics Melbourne House-label til Amiga og C64.

ROAD WARRIOR

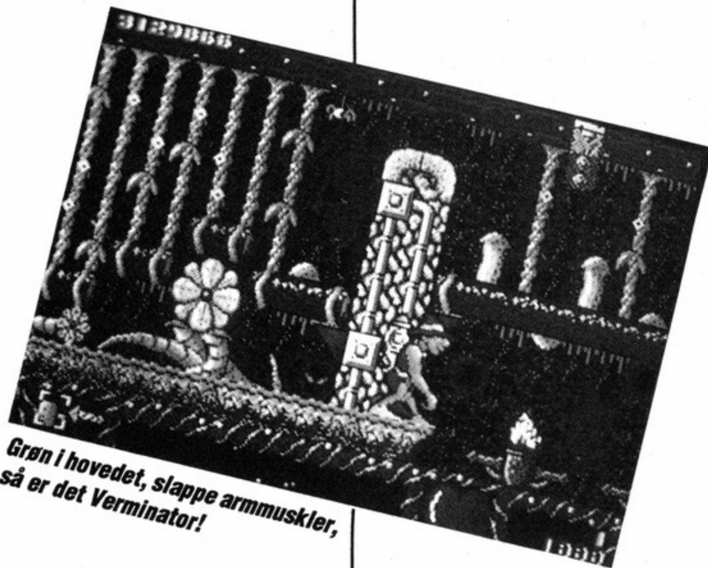
Nu har CRL endelig præsteret et interessant game for alle os, der aldrig får et kørekort fordi vi konstant tager fejl af speeder og kobling og er for nærsynede til at læse på speedometeret!
Road Warrior giver dig chancen for at køre i de hurtige biler, som det ikke er til at komme i nærheden af i afgiftshærgede Dannevang, lige fra Ferrari til folkevogn (?!).
Ideen er, at du skal gøre lidt gade-rengøring i dine medmenneskers navn. Hell's Angels har fundet sammen til et eller andet obskurt møde og efterlader et frygteligt rod, hvor de har været.
Du er blevet håndplukket til opgaven med at rydde op og gøre regnskabet op med englene. Det eneste, du skal holde øje med er hastigheden (strømerne laver endnu flere fartfælder i spillet end i virkeligheden - man skulle tro det var løgn, red.), din benzin samt at ramme et tilstrækkeligt antal motorcykel-bøller.
Der er naturligvis masser af muligheder for at få skrammer i lakken (helt som i virkeligheden) og at parkere sin bil ovenpå en andens.

A-NYHEDER

Der er også fuldt knald på den anden type A-presse. Vores redaktions-Amiga er næsten druknet i pressemeddelelser om spil til den.
Her er et par af de korte...
Stormtrooper fra Creation ligner en gang rigtig god gammel skydeaction i et kernevåben-hærget landskab. Men ved nærmere undersøgelse viser det sig at være et minekompleks, hvor man skal rydde 16 niveauer for invasionsstyrker.
Til en afveksling gør du det ikke kun for Gud, konge og fædreland. Der vanker kontant betaling for hver døde fjende. Målet er at rydde kompleksets overhoved, en forræderisk geofysiker, af vejen.
Og det lyder jo ikke helt dumt!
Hos Sensible Software finder man Wizball - et af sidste års megahits til 64'eren. Wizball har otte landskaber, der skal slides af din levende bold, der kan skyde aliens og samle ikoner op fra jorden.
Det er naturligvis usundt at komme i nærkontakt med de andre eksistenser og smart at samle farve, som du kan fylde malebøtterne med.
Endelig er der The Great Giana Sisters, en habil efterligning af Mario Brothers. Der er plads til to spillere og nok at gøre på de 30 nivauer med at splatte monstre og samle diamanter.

QUARTER BACK

Så er der igen fed sladder til øregangene.
Mastertronic har gjort et stort nummer ud af deres rettigheder til en spillehalsmaskine med amerikansk fodbold, der skal bære quarterbacken John Elway's signatur.
Spillehalsmaskinen kører allerede i staterne, men Mastertronic regner med at lancere Quarterback til Amiga og 64 til august - når den nye sæson starter.
Og ny sæson er afgjort hvad både Mastertronic og John Elway har brug for. John Elway og hans team (Denver Broncos) blev tværet totalt ud i årets Superbowl-finale af Washington Redskins.
Og Elway var ikke helt uden skyld. Og når det regner på præsten drypper det på degnen.
1000 kroners spørgsmålet er, om Mastertronic-spillet så vil vise sig at være lige så dårligt, eller måske endnu dårligere, end Elway?



Grøn i hovedet, slappe armmuskler, så er det Verminator!

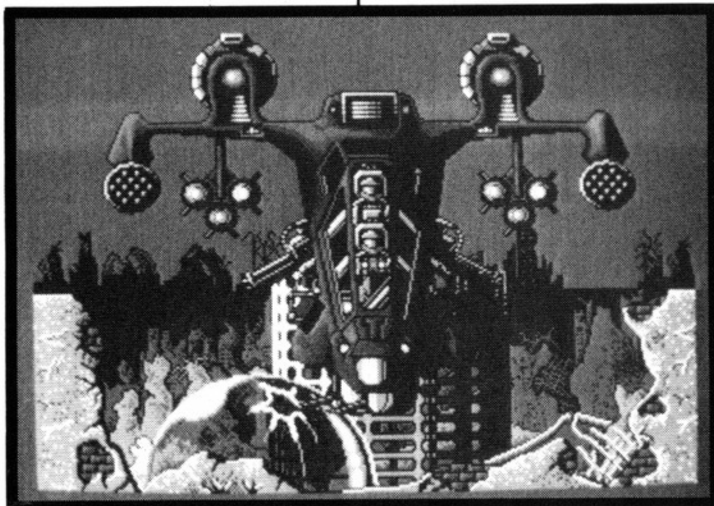
ENLIGHTENMENT

Vi har tidligere anmeldt Druid II - Enlightenment.
Nu er den på vej ud til butikkerne en Amiga-version og alt tyder på, at det bare bliver det tykke.
Spillet har 32 forskellige magiske formler, 15 niveauer plus fed grafik.

HUBBARD LØBER HJEMMEFRA

Den kendte Rob Hubbard er stukket af hjemmefra. Han er sidst set i Californien...
Rob Hubbard, der har stået bag lydsiden til et hav af spil er gået over til fjenden.
Efter at have leveret sit første masterpiece til Skate or Die for Electronics Arts sidste blev han opsnappet af amerikanerne. Hans arbejdsplads hedder nu Electronics Arts, California.

Hvis ham du holder ovenpå med din Ferrari skulle blive fræk, skal du bare gøre lige som den uidentificerede person fra CRL. Bang!



PULS

NINJA II

Så er der igen masser af heftigt øretæve-action i luften. Når vi siger Ninja, siger I karate. Og det lige, hvad det er...
Ninja II er nemlig efterfølgeren til super-mega-hittet The Last Ninja fra System 3.
Ninja II er flyttet frem til vor tidsalder, men det er stadig kampen mellem det gode og det onde, der er sagen. Og ligesom i The Last Ninja er den onde mand en Shogun.
Denne Shogun er tilsyneladende blevet genfødt i 1988 som leder af den største bande i New York. Dig, ninja'en, er fulgt med til vores tidsregning for at gøre regnskabet op med arvefjenden.
Spillet byder ligesom forgængeren på 6 multi-load sektion, hvor du må stille op til øretæver hos alle New Yorks street-kids.
Det endelige opgør foregår i Chinatown.
System 3 lover, at Ninja II vil være flottere og bedre spillende end forgængeren!!

SKYDESKÆG PÅ LARVEFØDDER

Har du læst sidste nummer spillehals-artikel?
Fint, så ved du også, at Cybertank er en af årets mest overdrevne maskiner med plads til to personer.
Alene kabinettet (eller hvad man nu kalder det) er kolonormt stort og veludført.
Activision har købt computerrettighederne til spillet og regner med at have spillet ude engang i slutningen af året. Hvordan de regner med at få spillehalsspillets live-feeling lagt ind i spillet forlyder der endnu intet om.
Vi skulle hilse og sige, at en legetøjstank absolut ikke er tilstrækkeligt...

BIRDWARE

Nu har Telecomsoft igen været i udlandet for at tjekke scenen af. På vejen har de investeret i et enkelt amerikansk programmeringsteam.
Det drejer sig om Icom Simulations, der hidtil har fået deres produkter udsendt under Mindscape's navn (blandt andet The Uninvited og Deja Vu-spillene). Icom har nu også oprettet et team i England og sørget for en kontrakt med Rainbird.
Der er seks titler undervejs, inklusive Deja Vu II og et action spil fra dengang Vesten var vild. Icom er på vej til at flytte tyngdepunktet fra adventurespil til action, der rykker. Og det bliver primært til Amiga.
Icom regner med at flytte al deres programmering til Europa indenfor de næste par år.

AQUAVENTURA

Nu har Psygnosis gjort det igen.
Sidste gang da SOFT var ovre at besøge dem, blev der luftet store planer om et tredimensionelt Ben Hur-spil, der skulle bygges over en drejende arena.
Det er nu gået i mølposen og frem fra tegnerens syge hjerne er der dukket et weird undervandsspil, der bygger på nogle af de gamle ideer.
I Aquaventura flyver du henover fem tredimensionelle og oversvømmede verdener, som skal renses for flyvende tallerkener, orme og andet godt.
Når den verdenen er ryddet gælder det om at finde indgangen til tunnelen (altid under vandet), der fører frem til den næste verden. Det er på grund af denne indgang, at Aquaventura har fået sit undervandsnavn.

DISNEY DANSER DERUDAF

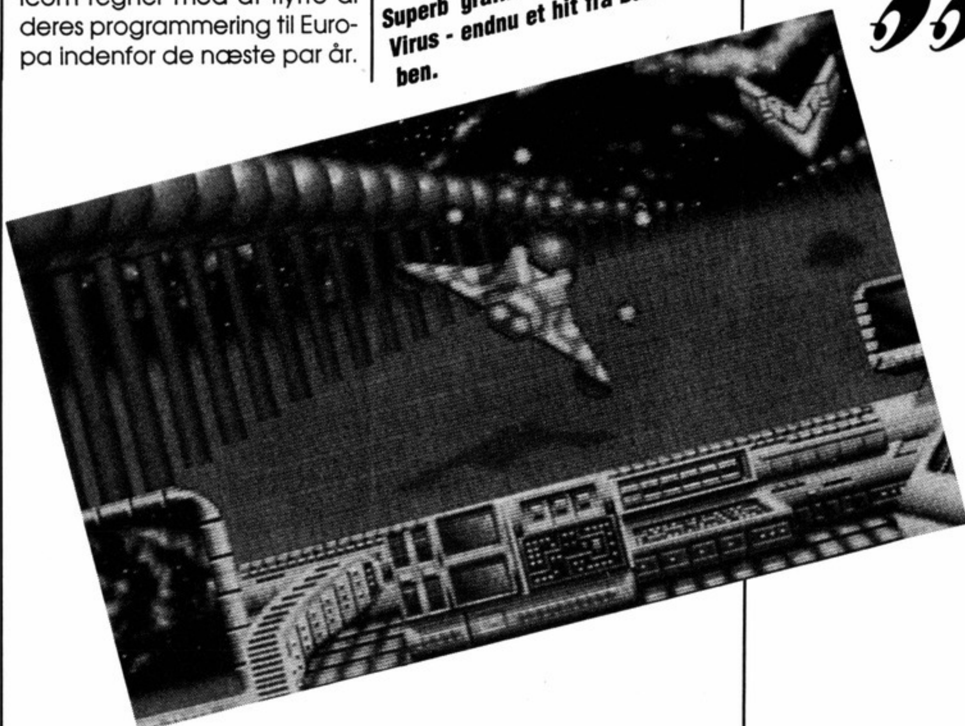
Mikkel Mus (eller Mickey Mouse, om du vil) er den første af en lang serie kendte Disneyfigurer, der vil invadere computer-skærme over det ganske land i form af games fra Gremlin Graphics.
I det første Walt Disney spil er Mikkel Mus inde i et slot, hvor han skal finde fire dele af en stav og samtidig kæmpe mod hekse, flagermus og andet snavs.
Senere på året kommer Gremlin med spil omhandlende bl.a. Anders And og Fedtmule. That's all, folks.

FOR DE PARANOIDE

"Citizen, are you happy?"
Sådan starter teksten på skærmen i "Paranoia", det paranoide fremtidsspil fra Magic Bytes i Vesttyskland.
Magic Bytes har tidligere vist verden, at de kunne lave spil: Western Games, Flip & Flop, Vampires Empire og den lyserøde panter nu bare for at nævne lidt i flæng.



Superb grafik og fedt gameplay. Virus - endnu et hit fra David Braben.

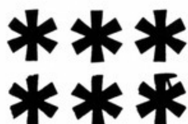




Elway, fra dengang han stadig kunne posere med god samvittighed.

Denne handler det imidlertid om science-fiction.
Du er inde i alpha-sektoren, som er under Master Computerens kontrol. Alt historie om tidligere tider er gået tabt. Computeren er din ven. Men er du også Computerens ven?
Computeren giver dig forskellige småjobs som f.eks. at dræbe de mennesker, der er blevet for magtfulde. Det er rent paranoia, for pludselig kan du selv komme ud for at blive jaget, hvis du selv får for meget magt.
Spillestilen er lidt Gauntlet-agtig, men der sker mere her og der stilles større krav til dine strategiske evner.

Grafikken i "Paranoia" er som alt andet fra Magic Bytes: I top. I spillet er der desuden forskellige våben, du kan finde rundt omkring og samle op. Og pas på de mange borgere, du møder: Nogle er venner, andre ikke...
I Skandinavien står World Games på Amager for distributionen.



SER DU LYSET?

Nej, dette er ikke en kristendomstime, bare en uopfindsom overskrift til spillet Earthlight, der kommer fra mesterprogrammøren Pete Cookes hånd.
Et mærkeligt rum-væsen, der går under navnet Slaatn er strandet på månen og så er gode dyr rådne... Hans eneste håb om at komme tilbage til sin fødeplanet er at destruere kraftfeltsgeneratorerne og smadre den lille hær af sikkerhedsdroider, der patruljer rundt på månens udørk af en overflade.
Som sædvanlig har Pete Cooke inkluderet et smart programmeringsfif i sit spil. I Earthlight er det en grafikrutine, der skaber nogle megafede skyggeeffekter på den scrollende måneoverflade...
Earthlight bliver udgivet af Firebird.

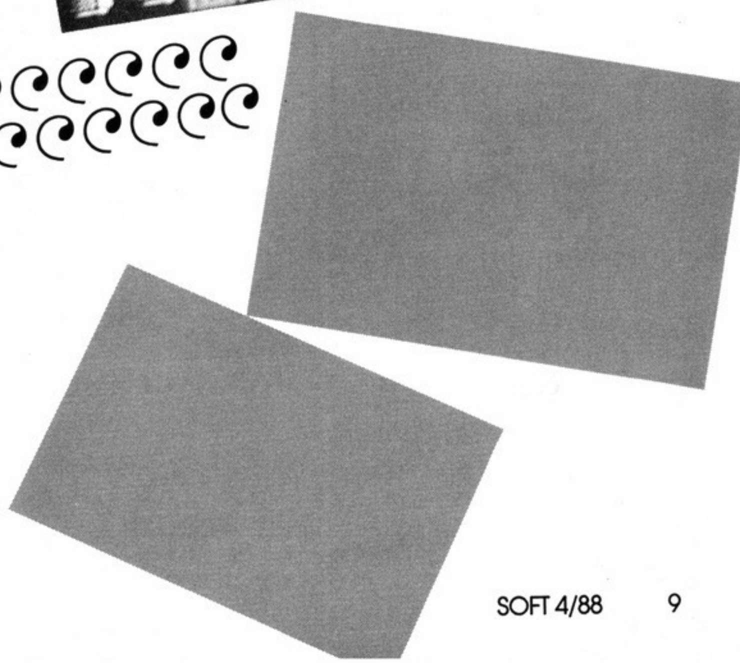
VIRUS I DIN 'PUTER

David Braben, kendt for supersælgeren Elite og fantasispillet Zarch til Archimedes, har kreeret en nyt mesterværk.
Virus er navnet på konverteringen af Zarch til Amiga, der ligesom forbilledet spilles over et scrollende tredimensionelt landskab.
De invaderende aliens har angrebet din planet og spredt den dødelige røde virus. Dit job er at stoppe virusen med missiler, bomber og hvad man ellers kan finde på at bruge.

Weird grafik er ordet. Men lad os nu se, hvad Psygnosis mere finder på.







PRÆCISION
I VERDENSKLASSE



Citizen HQP-45 markedets mest alsidige 24 nåls printer med bred valse...

Seks indbyggede skrifttyper. Udskrivning af højopløsningsgrafik. Mulighed for et væld af skrifttyper ved montering af ekstra modul. Elegant design, robust opbygning og enestående pålidelighed. Med 2 års fuld garanti og en pris, der ligger helt i bund er Citizen HQP-45 det mest fordelagtige printerkøb når der stilles store krav til kvalitet og driftssikkerhed.

FØR 11.900,-

NU KUN 5885,-
+moms

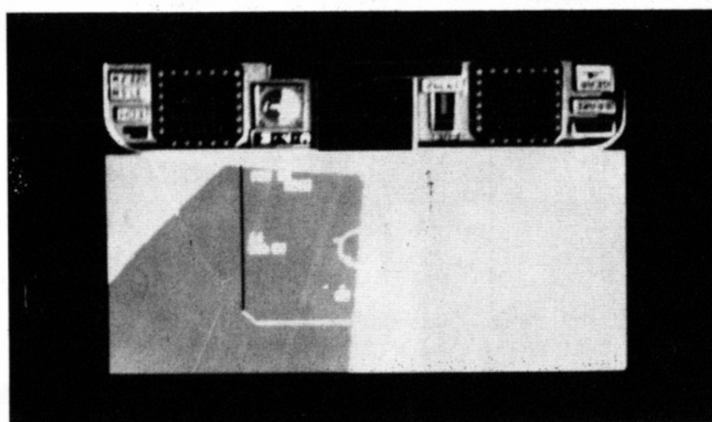
BEGRÆNSET ANTAL PÅ LAGER

BETAFON

Istedgade 79 · 1650 København V
Telf. 01 31 02 73

Vind Vind Vind





PRÆMIER TIL ALLE...

Der er store chancer for bingo i SOFT's gigantiske sommerkonkurrence. Vi har teamet op med Electronic Arts, folkene bag Interceptor superspillet. Vær med og vind...

Der er gang i SOFT, også selvom det er sommer og regnen siler ned.
Er du frisk, sker der noget nu - Danmarks mest gigantiske sommerkonkurrence hvor du kan vinde masser af spil, T-shirts og andet godt grej fra Electronic Arts.
Anledningen er det nye Interceptor-spil, som de gerne vil hamre lidt på tromme for. Interceptor er state-of-the-art megagrafik og hurtigt gameplay, der er hentet direkte fra de dunkende varme spillehaller og ned i DIN egen 64er.
Du kan vinde 25 førstepræmier, nemlig signerede særeksemplarer af det nye Interceptor-spil - ialt er der 25 vindere.
På andenpladsen har vi 50 fantastiske designer-T-shirts med Electronic Arts logoet på forsiden. Kvaliteten er den superholdbare fra USA.
Endelig vinder 25 3. plads heldige en kop. Den hedder Hank.
- My name is Hank, I'm a cop, siger den.
Og selvfølgelig har også den et smart Electronic Arts symbol hen over siden.

Sådan vinder du

For at være med i mega-konkurrencen, skal du sende din kupon ind senest 1. august 1988. De første 100 kuponer, vi trækker lod iblandt, vinder automatisk præmier. Men det kræver naturligvis, at du svarer rigtigt.
Kuponen må gerne fotokopieres eller skrives af, hvis du ikke vil klippe i bladet. Men vi accepterer kun een kupon pr. husstand, så den der med også at sende ind under mors, fars, lillesøsters og din hunds navn - det er no can do.
Alligevel: Held og lykke. Der er 100 præmier - også en til dig!

Rasmus Kirkegård Kristiansen

KUPON

SVAR 1: Hvad hedder det spil, der er på billedet?

SVAR 2: Hvad er EOA en forkortelse for?

SVAR 3: Hvor mange joysticks kan sluttes til en standard C64?

SVAR 4: Hvad er det danske ord for adventure-games?

NAVN:

ADRESSE:

POST-NR./BY:

TLF.-NR.:

ALDER:

Send kuponen ind senest 1. august 88 til SOFT Sommerkonkurrence, St. Kongensgade 72, 1264 København K. Så er du med i lodtrækningen om 100 lækre præmier: Spil, T-shirts og thekrus.

SOFT·MAIL



Herlige Hanne med den store kniv. Brevkniv, that is - jo, hun er tilbage igen i stolen, hvor hun svarer på DIN post om hvad der går rundt.



Kom med i klubben

Oprop!
Tak for et hylefedt blad, som alle burde tvinges til at købe.

Jeg har startet en inter-skandinavisk klub for dem, der gerne vil udvexle gode råd om programmering - især os, der er begyndt lidt på maskinkode. Jeg er selv 13 og har en 64, jeg er ret skrap på.

For at komme med i klubben, skal man være mellem 10 og 20, have en C64 og kunne komme med gode råd og fikse rutiner til andre klubmedlemmer.

Som optagelseskrav skal folk sende navn, adresse, tlf-nr samt et program, der skifter skærmfarven i maskinkode (det er for, at kun folk, der kan lidt maskinkode optages som medlemmer. Og programmet er et bevis).
Du kan også ringe efter yderligere oplysninger om The Club på 08 28 17 16. PS: CRL og SOFT er råsejt!
Christian Larsen, Algade 26, 9320 Hjallerup



Hej Chr.
Fed ting med en club for freaks med lidt mere specielle data-interesser. Hvad bliver det næste, en klub kaldet SMIL (Samarbejdende Microprogrammører I Lemvig)? Anyway, held og lykke med ze klubb.
Hanne.



TA-TA-TA-TAST..

Hejsa Hanne!
Jeg er en 14 årig dreng, der har en Amstrad CPC 464, som jeg bruger både til spil og programmering.
1: Er "Shoot'em up Construction Kit" kommet til Amstrad? (Hvis ja, er kvaliteten så lige så god som på Commodoren? Og hva' koster en båndversion så?)
2: Jeg er totalt VILD med et spil fra firmaet "Kuma", som hedder "Fruity Frank". Desværre er der kommet load-fejl på mit bånd, så jeg tænkte at jeg ville købe et nyt. MEEN så viser det sig, at spillet slet ikke er til at opdrive!!?! Hvad skal jeg gøre? Hvor kan jeg få fat i et nyt game?!!!... Abstinenserne begynder snart at melde sig!!! Du MÅ hjælpe mig!!
3: Hva' mæ' at lave no'en flere konkurrencer, hvor man ska' bruge sin brain lidt? (I stedet for bare at svare på nogle totalt nemme spørgsmål!)
4: Hvad blev der af "Game of the Year" konkurrencen 1987?

Det var lidt af en mundfuld. Og til slut:
SOFT er et overkodylt labert blad.
Med saftig hilsen,
Morten Blaabjerg, Odense.



Hej Morten!
1: Nej.
2: Det er korrekt, at "Fruity Frank" ikke er til at få i butikkerne mere. Det er egentlig en skam, da spillet er helt i top, selvom det er ret simpelt. En løsning for dig kunne måske derfor være at annoncere efter det i Den blå Avis. Der er helt sikkert andre end mig, der sidder inde med dette fede spil!
3: Jaa, hva' mæ' det???
4: "Game of the Year '87" blev lidt af en fiasko, og sådan en gentager man jo ikke, vel??
Hanne.



Billigt Navneskift

Hej SOFT.
Jeg er en gæv gut på 11, der ville blive glad, hvis du gad besvare mit spørgsmål: Hvorfor har man givet Street Hassle navnet "Bop 'n Rumple"?
Hilsen "Bånne", Charlottenlund.
PS: Du er en sød, lækker steg.



Hej Benjamin.
Street Hassle er titlen på et fuldprisspil fra Melbourne House. Spillet, der ligger lidt tilbage, blev ikke nogen succes, og da man nu har udgivet selvsamme spil til billigpris er navnet blevet ændret - det er også det eneste, selve spillet har de ikke rørt ved.
Normalt ændrer man ikke navnene på gamle fuldprisspil, når (hvis) de bliver relanceret som lavpris senere hen. Men her er altså undtagelsen, der 'kræfter reglen.
"Hønne".



Ninja stripper!

Hej Hanne,
jeg er en lykkelig ejer af en 64'er, som først har lidt guf til ejerne af "Int. Karak +":
Tryk stjerne-tasten (*) for at lave om på solstrålerne.
Tryk TGBJ ned på samme tid, og baggrunden skifter farve.
Og så til det gode:
Hold EFT ned på samme tid, og så smider karatemændene bukserne et øjeblik og bagefter kæmper de videre, som om ingenting er sket.
Og nu til mit spørgsmål:
Sidder der en smart fyr, der kan lave billyd i basic til 64'eren, for sådan en mangler jeg?!
På forhånd tak.
L. B.



Hej L.B.
Jeg glæder mig allerede til at se, hvordan sådan en Ninja-tyr åhh, fyr, ser ud med røven bar! Om der sidder en smart billyd i bassecic? Det ved jeg godt nok ikke, om der gør. Men hvis der gør, så fat pennen, drenge!
H.K.



Kennie-boy, that's me!!

Hej SOFT,
jeg er en 14 årig dreng, der i et stykke tid har gået og tænkt på, at skrive til det overfede, super, dejlige, lækre, fantastiske, kønne, pæne, mega, maxi, gode, sjove blad, som I har fået op at stå.
Efter at have holdt bladet i 2 år (sammen med min simple 64'er), har jeg opdaget, at for at få et endnu bedre blad må I have:
plakater
flere mega tester
et tykkere blad
for så vil I helt sikkert score flere læsere til det bedste blad overhovedet i Danmark (tænk over det!!)
Til slut har jeg nogle spørgsmål:
1: Er der til spillet "Defender of the Crown" kommet eller planlagt en fortsættelse?
2: Kan man bruge et 64'er-joystick til en Amiga?
3: Kan du give mig adresserne på de danske softwarehuse ("Star Vision", "World Games") eller andre danske spilfirmaer?
4: Kan Arcade spillemaskinerne lave bedre grafik end en Amiga? Hvor stor forskel er der på en Amiga og en Arcade maskine? Hvor lang tid tager det programmørene at lave et enkelt spil?
Med SOFT'lige hilsner,
Kent Viborg Nielsen, Lem St.



Hey Kennie Boy!
For at starte med slutningen:
4: Arcade er jo som bekendt en rigtig spillehalsmaskine, mens Amiga (500) er en hjemmecomputer med adskillige andre funktioner end bare det, at man kan putte et spil i den ene ende og få noget godt ud af den anden! Arcade maskinen er kun bygget til et formål, nemlig at man skal kunne spille på den. Derfor vil resultatet selvfølelig også blive bedre end på en maskine, der skal en masse andre ting, foruden det at køre med spil. Samtidig synes jeg dog, at Amiga'en har en utrolig flot grafik i forhold til så mange andre hjemmecomputere. Ofte kan spillene til Amiga endog måle sig med spillene til fx. Sega'en, og det siger jo ikke så lidt!
3: Starvision, Rodosvej 42, 2300 Kbh S og Worldwide Software, Englandsvej 358, 2770 Kastrup er nok de to danske firmaer, der er mest med på udgivelse af nye games.
2: Ja, det kan man godt: Det er nemlig standard-stik, der er monteret i begge maskiner.
1: Der er kommet en fortsættelse, men der vil højst sandsynligt gøre det (muligvis til efteråret). Spillet har jo solgt godt!
Til sidst kan jeg oplyse dig om, at SOFT altid har været i en konstat udvikling, og altid vil blive ved med at være det. Så måske en dag vil SOFT blive dit helt uopnåelig ønske blad, lige som du selv ville have kreeret det!
Hanne.



Bøvl med Barbarian!

Hej Hanne!
Jeg har en Amiga 500 og spillet "Barbarian". Men desværre også et problem. Når jeg har klaret ca. 50%, kommer jeg til en Dracula-agtig mand, som kaster indkugler mod mig. Jeg kan ikke dræbe ham med hverken svær, pil eller skjold. Hvis jeg går forbi ham, er der bare en afgrund.
Hjælp mig! Jeg KAN ikke komme videre!!
Den ulykkelig dreng,
Mads.



Kære Ulykkelige Mads!
Jeg er utrolig ked af at måtte



SOFT·MAIL

sige det, men jeg kan desværre ikke hjælpe dig. Jeg har simpelthen prøvet at finde løsningen på dit problem ALLE steder, man intet har hjulpet! Måske sidder der en eller anden Barbarian-freak derude og gemmer sig bag sit elskede SOFT. Og måske har netop HAN løsningen på dit problem!? I så fald er han velkommen til at sende mig løsningen, og jeg skal personligt viderbringe den, og kvittere med et spil!
Det var alt,
Hanne.



Palbo igen

Hanne, min egen:
Jeg har skrevet et par gange før, og har også en enkelt gang fået mit brev i bladet.
Jeg har en del problems, samt en smule ris og en masse ros (med stort R).
1: Når jeg vil lave et program i Basic, ville jeg gerne have noget at udfylde den (lange) ventetid med, når jeg loader det fra bånd. Så jeg fandt på, at lave et kort program, der lavede en titelskærm, koblede VIC 2-chippen fra og loadede selve programmet. Det viste sig nu,at når jeg havde koblet VIC 2-chippen fra med POKE 1, PEEK (1) AND 1, så ignorerede min Commodore 64 bare at der lå et program på båndet, og båndtrævleren kørte videre indtil jeg stoppede den med RESET-knappen.
2: Kan jeg ændre på loadefunktionen, så skærmen flimrer mens jeg loader?
3: Hvordan laver jeg selv-startende programmer?
4: Kender I spillet "SA-KEE of Assiah"? (Et adventure fra Mastertronics). Jeg har TROUBLES med at komme forbi den temmelig irriterende GUARDIAN. Hvad skal jeg gøre?!
Hjælp mig med disse problemer, og min lykke er gjort!
Ideen med at sende+ brevskriverne et signeret fotografi af dig var god (tak, Ivanovich), ligesom ideen om dig som folde-ud-pige i midten af bladet (tak, Nicolai).
Så har jeg en lille opkvikker til den stakkels, forelskede fyr Jacob Vejstrup, der skrev til dig i nummer 6/87:
Jeg ved ikke om "Flowers" findes til CBM 64, men sikkert er det i alle fald, at jeg har set det som spillehalsspil i Cinema 1-8 (den ved Rådhuspladsen), så du behøver ikke at rejse længere end til den kære biograf, hvor maskinen står som nummer 6 fra venstre.
God jagt, Jacob!
Det skulle vist være alt (pyh!) for denne gang!
Din for altid:
Rasmus Palbo, Søborg.



Min allerkæreste Rasmus.
Jeg vidste ikke, at du var sådan en lidenskabelig fyr.... meen man bliver jo overrasket fra tid til anden.
derfor undrer det mig heller ikke, at du synes, at Ivanovich's ide med autografkort er god; du ville jo snart have så mange, at du kunne tapetsere dit værelse med dem.....

1: Når du skriver POKE 1,PEEK(1) AND 1 nulstiller du alle bits (undtagen den første), og det betyder, at du skifter KERNAL-ROM'en ud - og erstatter den med RAM. Det vil sige, at en LOAD kommando vil hoppe ned i RAM - og jubiie... Computeren crasher...
2: Yes - det kan du, men det kræver en del arbejde. For nu ikke at forære dig alt (så du mister selvrespekten) har vi valgt, at opstille en "plan" for hvordan du gør.
1. Lav en loadrutine (kopier eventuelt den i KERNAL'en)
2. Indsæt en INC $D020 efter hver læste byte
3. Indsæt eventuelt en INC $D021 lige efter (INC $D020)
4. Hop tilbage til BASIC igen (det står i LOAD-rutinen i forvejen).
3: Hm, det var svært - Der er ingen let metode, men slår du f.eks op i bogen "Das Anticracker Buch" fra Data-Becker, vil du finde svaret på din bøn. (OK?)
4: Dear Palbo. Jeg spiller aldrig adventures og på forespørgsel hos vor lokale Dungeon Mister Cmartensen oplyste han, at han aldrig spiller adventure-BILLIGSPIL. Med andre ord: Har du probs i et fuldpris-eventyr, er han der parat til at hjælpe dig. Ellers ikke.
Til sidst vil jeg gerne bringe dig en tak på Jacob Loverboy's vegne, han har allerede købt et årskort til Cinema 1-8.
De allerkærligste hilsner,
din Hanne.



Nye Epyx-Games

Hej Hanne.
Jeg vil gerne have, at du laver en liste over alle Epyx spil til mig - der må gerne stå hvilken computer, spillene findes til og måske lidt om selve spillet.
Kan du også anbefale et tennisspil?
Hilsen
Jacob Jensen, Dragør.
PS: Jeg fyldte 12 år den 28. april

Hej Jack.
Jeg fyldte 18 år den 2. juni - så nu kan jeg køre dyt!
Med hensyn til Epyx-spil: Der er lavet MANGE, rigtig MANGE. Mest kendte er nok Games-spillene, altså Summer Games, Winter Games, World Games, California Games og alt det sjov. Nyeste er "The Games", som er kommet i en Winter-edition og er lige op over en såkaldt Summer Edition. Det skal IKKE forveksles med Winter Games og Summer Games.
Listen må du få hos Epyx. Som talked er den meget, meget lang og da mange af de ældre spil er udgået, må du nok slappe lidt af: Det bliver en forfærdelig gang rod.
Gang i tennisspil?
Ja, typerne herinde på redaktionen spiller mest Match Point. Et ældgammelt spil, men det bedste (or so the say).
True love,
Hanne.



Snart 18

Hej med dig, Hanne.
Jeg er en dreng på snart 18 år (om 6 år).
Jeg har et problem med spillet "Land of the Lounge Lizards":
Jeg kommer fra luderen ud på altanen, hvor der er et andet vindue. Hvordan kommer jeg derover?
Jeg kan forresten heller ikke finde ud af spillet på den enarmede tyveknægt - hjælp mig!
Jonas Buur Sinding, Åbyhøj.

Hjælpen er nær, Jonas.
For at få fat i glasset, skal du frst giftes. Her får du nemlig et reb, som du binder til altanen og dig selv, henholdsvis.
Tyveknægtene fungerer ligesom arcade-maskinen: Du skal bare stoppe penge i.
Hyggehejsa fra
Hanne.



På vej ind i 90'erne:

AMIGA LEDER FELTET

Efter en langsom start er Amiga blevet til succes - det ved alle data-freaks. SOFT har leget med leksika: Indsamlet de historiske fakta om Amiga'en. Og oven i kommer så krystalkuglen: What will the future bring.

Amiga. Hos mange er det ord synonym med drømme computeren. Og hos andre er drømmen gået i virkelighen.Historien om den fantastiske computer starter egentlig i '82 hjemme hos en fyr ved navn Jay Miner. Han var ansat hos Atari og manden bag chipdesignet af Atari VCS, 400 og 800 spillemaskinerne.

Men Jay Miner syntes, det gik for langsomt hos Atari og startede sammen med David Morse firmaet Amiga.

Dengang var det "in" at lave små spillemaskiner (som vi kender fra Nintendo, Sega og netop Atari idag), hvorfor Jay Miner og David Morse satte sig for at producere den ultimative spillemaskine.

Spillemaskinen måtte hverken have tastatur, diskettedrev eller nogen nævneværdig ROM eller RAM-hukommelse. Maskinen skulle ganske enkelt være til at spille på.

I firmaets første tre levemåneder lavede de ingenting på selve maskinen. Hardware-troldmanden Miner gravede sig ned i RAM og custom chippenes forunderlige verden, mens David Morse tog sig af visionerne og markedsundersøgelserne.

Allerede dengang var konklusionen, at folk ikke købte spillemaskiner/hjemmecomputere for at skrive breve eller lægge budget, men for underholdningens skyld. Computeren måtte have god grafik, være let at bruge og frem for alt byde på en masse gode programmer.

Kapløb med tiden

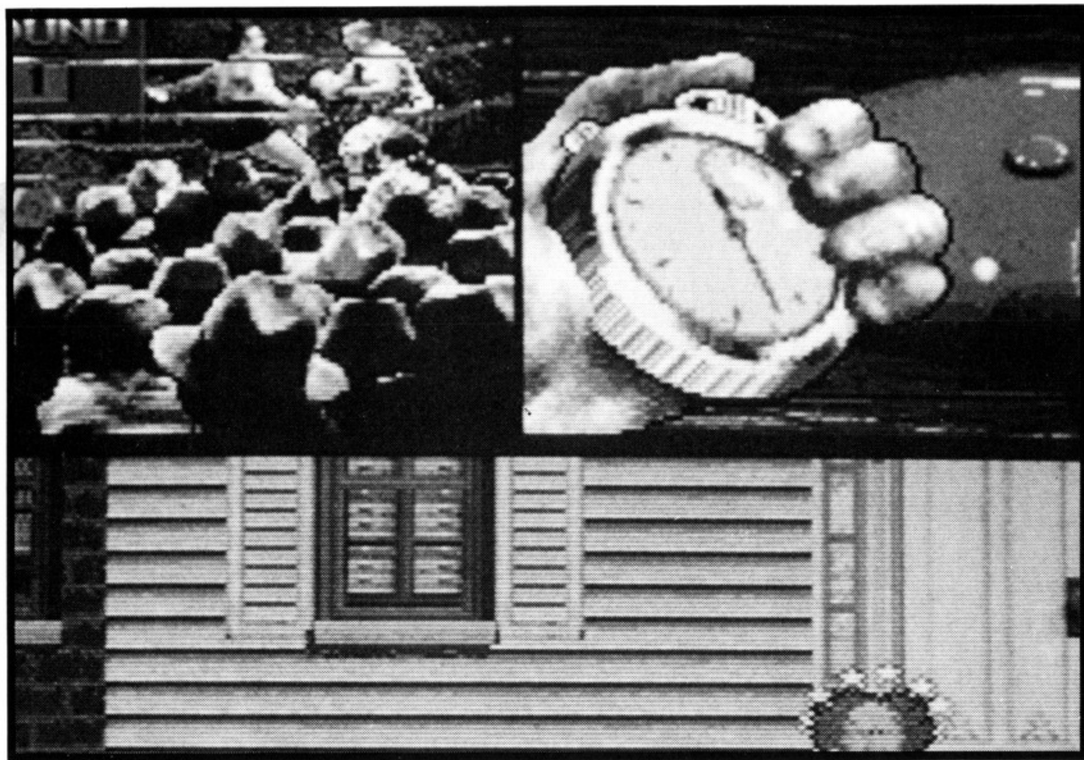
Det blev besluttet, at Amiga'en skulle bruge en 68000 chip tilført en overlegen grafikhardware. Prisen måtte ikke runde 300 dollars.

Derefter arbejdede Morse og Miner sig frem til et kompromis mellem deres ønsker og de specifikationer, der "så" ud til

at være teknisk realiserbare. Det eneste, de to pionerer på forhånd lagde sig helt fast på, var de 4096 farver.
I marts 1983 var lå den "rå" Amiga færdig på tegnebordet. Resten af 1983 skulle bruges til at skabe og teste de komplicerede customchips.
Men Amiga'en havde vokseværk. Kravene til customchipsne voksede i takt med tiden. Og pludselig var Amiga ikke længere en spillemaskine, men en fuldstændig computer. - Endda en særdeles kraftig af slagsen.
Omkring november '84 begyndte det så for alvor at se sort ud.
Prototypen ville ikke være færdig til nytårets begivenhed, Consumer Electronics Show i Chicago. Det gik ganske simpelt ikke hurtigt nok...
Alle firmaets medarbejdere flyttede ind på kontoret for at give projektet det nødvendige skub fremad.
Og det lykkedes faktisk.
Den 1. januar 1984 kom der endelig liv i en tingest, der ikke lignede Amiga'en særlig meget. Prototypen bestod af 18 store printkort med i alt 3000 komponenter.
Så meget "isenkram" skulle der til at emulere det, der nu passer så nydeligt ned i dit Amigas kabinet.
I vanskeligheder
Dyret fungerede fint. Og en tilfreds David Morse kunne drage til Consumer Electronics Show.
Her lagde Morse ganske simpelt Amiga'en frem til eftersyn af interesserede softwareudviklere og ikke mindst kapitalstærke investorer.
Alle computerfolk blev naturligvis dybt imponeret af Amiga'ens fantastiske specifikationer, mens investorerne udmærket vidste, at dette drejede sig om en "meget" risikovillig kapital.
Firmaet fik dog lokket den nødvendige kapital frem på prototypen til at kunne fortsætte udviklingen.
De følgende 6 måneder gik til at finpudse maskinen og transformere de mange komponenter ned i customchips. Egentlig var det meningen at proppe al logikken ned på en chip.
Men komponenterne endte på tre separate chips - nemlig Agnus, Denise og Paula.
Her tager Agnus sig af alle DMA-funktioner (Direct Memory Access), Denise har grafikken som primære arbejdsområde, mens Paula tager sig af lyd og diverse specialfunktioner.
Set fra programmørens side af bordet arbejder de tre chips som en. De tre chips er afhængige af hverandre...
Mens man gjorde gode fremskridt på hardwaresiden, begyndte firmaet at ruste sig til en lancering på markedet i slutningen af 1984. Alt hvad der manglede, var ca. 15 millioner dollars til produktion, softwareudvikling, promotion osv.
Men det var et rigtig skidt tidspuntk. Computermarkedet var i stagnation, og ingen turde sætte så mange penge i Amiga'en.
Morse og Miner var solgt til stanglakrids!

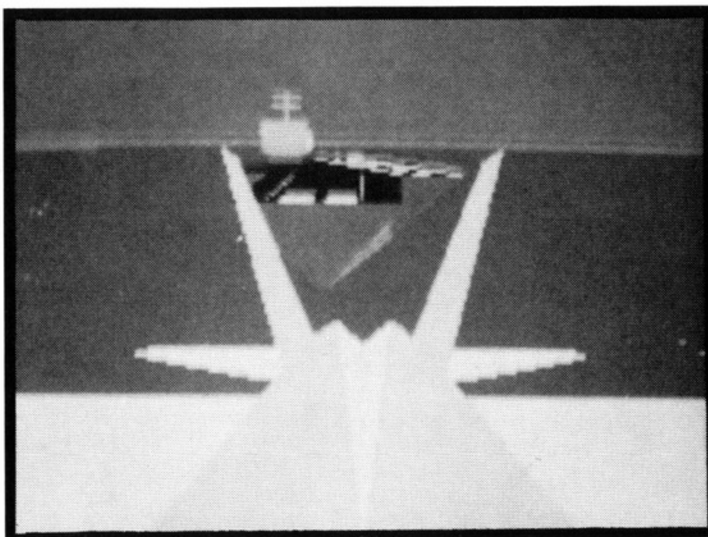
Det ubarmhjertige slag mellem mastodonterne
Det dårlige marked for computerunderholdning havde naturligvis også lammet de store i branchen. Både Atari og Commodore måtte slås med svigtende intjening. Commodore, med direktør Jack Tramiel i spidsen, arbejdede alligevel med planer om en licens på Amigaens teknologi (og senere også den producerede software). Men den ide var Miner og Morse ikke særlig lune på.
I mellemtiden blev Jack Tramiel og hans familie smidt ud af deres eget firma (Commodore) og Atari måtte offentliggøre deres hidtil dårligste regnskab.
Tramiel gik ind og opkøbte Atari til spotpris og begyndte at råbe op om Amiga-firmaets slægtsskab med Atari (de havde lånt Miner og Morse penge i opstartsfasen). Amiga kæmpede for sin overlevelse, mens Commodore og Atari kæmpede om at få lov til at købe firmaet.
Den ubarmhjertige dyst endte med salg til Commodore. Pris: 27,1 million dollars.
Men Commodore havde ingen intensioner om at sende Amiga'en på markedet med det samme. De ville have en endnu mere avanceret grafiklogik.
Amiga'en dukkede op i midten af 1985, mens Commodore måtte slås hårdest for overlevelsen, og der var ikke ressourcer til en ordentlig opbakning af Amiga'en.
Amiga 1000 blev en halvlunken computer, der hverken var fugl (PC) eller fisk (hjemmecomputer). Og software var der heller ikke ret meget af.
Først da prisen blev sat ned og Amiga 500 og Amiga 2000 kom på markedet, fik maskinen endelig den nødvendige omsætning.

Commodore på krigsstien
Og derfra hopper vi så let og elegant frem til nutiden og Irving Gould - bossen over alle bosser indenfor Commodores



The Three Stooges fra Cinemaware bliver forhåbentlig lige så fedt og weird som skærmbillederne lover.

hierarki. Samme Gould var nemlig personligt til stede ved den tyske computerudstilling Cebit '88.
Og det var aldeles ikke led i nogen ferietur. Irving Gould var i Tyskland for at lancere en række nye Amiga-produkter, der gerne "skal skubbe computeren endnu længere ind i forbrugernes bevidsthed og præsentere et nyt Commodore, der ligger milevidt fra det kriseramte selskab to år tilbage i tiden".
De nye Amiga'er er, som man kunne forvente, intet mindre end heavy't nyt. Der er to nye storebrødre til Amiga 2000, et Genlock board og en bedre farvemonitor.
Storebror Amiga 2500 leveres i to versioner - begge med et forbedret customchip sæt. Standardversionen indeholder en 68020 processor (ligesom Amiga 2000) og en Intel 80286 (der hører til i store PC/AT'er eller PS/2 model 50/60). Den specielle 2500UX, der er beregnet til kørsel med det professionelle UNIX 5.3 operativsystem, indeholder en 68020, matematisk coprocessor, en Memory Management Unit samt option på 100Mb tape streamer.
Den anden storebror, Amiga 3000, ville Commodore helst ikke fortælle for meget om. Men det slap da ud, at A3000 har en 68030 processor i hjertet, flere diskettedrev, op til 2 Gb RAM og netværksevner.



Et "skud" fra den fantastisk Interceptor flysimulation fra Electronic Arts.

Masser af parallelle kræfter

De folk, der nikker genkendende til bare et par af de svære betegnelser, som Commodore hæfter på Amiga 2500 og 3000, vil vide, at det drejer sig om superavanceret grej.
Begge maskiner er virkelig mums for kendere, ligegyldigt om det drejer sig om entusiaster eller professionelle.
Men det kan blive bedre/værre endnu.
Commodore agter nemlig også at lancere et såkaldt transputerkort til Amiga-serien.
Transputer er navnet på en af de heftigste chips verden hidtil har stiftet bekendtskab med. En enkelt Transputer er faktisk meget stærkere end Amigaens 68000-processor.
Transputeren er en såkaldt parallel processor. Det betyder, at man nemt kan slutte flere Transputere sammen og dele opgaverne ud på en sådan måde, at systemet bliver (næsten) lige så mange gange hurtigere som antallet af tilkoblede Transputere.
Transputeren er så stærk, at Commodores Transputerkort kun bruger Amiga'en til at styre lyd, skærm og keyboard, for ikke at sinke Transputernes beregninger.
Commodores nye Amiga-introduktioner overgår klart alle vores forventninger.
Det er ikke bare gas, når vi tør spå, at din næste state-of-the-art maskine også har et Amiga-logo på fronten!

Morten Strunge Nielsen

Her er de nye AMIGA-spil:

Efter den alt for lange ventetid er der endelig kommet turbo på Amiga-software.
Men nu sker der noget...
Ocean er en af de mange firmaer, der indtil fornylig holdt sig i kulissen. Men nu er der fuld gang i Amiga-udviklingen.
Ocean lover at lancere intet mindre end seks titler til Amigaen over de næste to måneder. Det bliver Army Moves, Platoon, Gryzor, Combat School. Wisball og detweird'e ECO-game.
Elite har planer om at udsende alle deres gamle "charthusters" til Amiga. Og hvem kunne ikke tænke sig at spille Paperboy, Ghost 'n' Goblins, Space Harrier, Buggy Boy, Thundercats eller Ikari Warriors på deres Amiga?
Selvom US Gold ikke kan siges at holde sig tilbage med konverteringer af Rolling Thunder, Bionic Command, Side Arms (GO! label) og ca. 25 andre titler spredt ud over resten af året, har stadig sine tvivler om Amiga.
"Der mangler stadig mange købere før Amiga er rigtig stor, men der er afgjort en fremtid i maskinen" siger US Gold.
Hos Rainbird/Firebird har man smidt alle betænkeligheder overfor Amiga'en overbord. Der er ting som Starglider II, Dick Special, Bubble Bobble, Enlightenment, Verminator og masser af andet godt på vej.
Selv Firebird Silver (budgetspil) har to Amiga-spil på vej.

Mange flere endnu

Fra CRL kommer der klassiske produkter, såsom Tau Ceti, Academy, Black Shadow og Ball-Breaker spredt ud over de næste 6 måneder.
Hos Electronics Arts lover man, at den utrolige Interceptor flysimulator og Ferrari Formula One ikke får lov til at stå alene særlig længe. "Vi har masser af avancede Amiga-games under udvikling".
Cinemaware, der har solgt i massevis af oplevelser til Amiga-ejerne i SDI, Defender of the Crown og King of Chicago arbejder ligeledes med nye produkter til Amiga. Den første bliver The Three Stooges.
Mastertronic/Melbourne House er også godt markeret på Amiga-scenen. Både Xenon og Side Winder har markeret sig som de førende shoot 'em ups på markedet.
Melbourne House barsler blandt andet med konverteringer af Technos spillehalsmaskiner (Double Dragon står først i køen) og deres egne Arcadia spillehalskonverteringer. Mastertronic koncentrerer sig om arbejdet med nye budgetudgivelser.
Men Mastertronic og Firebird Silver er ikke alene på budgetmarkedet. Fornylig annoncerede Code Masters, at de også er på vej ind i Amigaland.
Fra Microprose kan vi meget snart forvente at se Amigaversioner af Silent Service og Gunship. Samtidig lover majoren, at alle deres gamle produkter vil være ude til Amiga i år.
Det lille softwarehus Anco, som har været med på Amiga helt fra starten af via sine tyske aftaler, er parat til at lancere et af de mere interessante spil, nemlig Strip Poker II...
Som rosinen i pølseenden står System 3's løfte om en Amigaversion af The Last Ninja til PCW Show'et i september. Det kan ikke undgå at blive en mega-succes!
Hvis spillet får succes vil Ninja II umiddelbart følge efter, lover Tim Best.



Her er den sidste indsprøjtning af sydende, flydende og total-gennemtærskede pokes til alle Danmarks C64-ejere.
3xA serverer varen rå og uindpakket - lige til at taste ind i læ bag parasollen nede ved en af sydens strande.
Let's hit it, boys & girls!

Renegade

Hvis du gerne vil kunne vise dig som en ægte streetfighter burde dette 3xA poke lige være noget for dig.
Her er det ultimative poke, der med garanti skaffer dig frem til "damen" hvergang.

```
10 FOR A=415 TO 463
20 READ T
30 POKE A,T
40 LET N=N+T
50 NEXT A
60 IF N<>6053 THEN "FEJL": END
70 POKE 452,0
80 SYS 415
90 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 32
100 DATA 141, 202, 2, 169, 181, 141, 203, 2
110 DATA 169, 1, 141, 204, 2, 96, 141, 255
120 DATA 255, 169, 195, 141, 148, 1, 169, 1
130 DATA 141, 149, 1, 96, 169, 3, 141, 206
140 DATA 164, 169, 2, 141, 33, 158, 76, 203
150 DATA 163
```

Quedex

Lidt mundgodt til de spillegale. Uendeligt liv til Quedex - den finske superprogrammør Stavros Fasoulas seneste opus.
Scroll bare deruda'

```
10 FOR 528 TO 557
20 READ A
30 POKE A,T
40 LET N=N+T
50 NEXT A
60 IF N<>2895 THEN PRINT "FEJL": END
70 POKE 157, 128
80 SYS 528
90 DATA 169, 29, 141, 40, 3, 169, 2, 141
100 DATA 41, 3, 32, 86, 245, 169, 6, 141
110 DATA 206, 1, 96, 72, 77, 80, 169, 181
120 DATA 141, 96, 46, 76, 235, 2
```

Hysteria

Her er svaret på alle dine bønner. - Forløsningen af det overdrevne mareridtet af zombies, skeletter og andet godtfolk i Hysteria.
Bragt kvit og frit af 3xA.

```
10 FOR A=384 TO 436
20 READ T
30 POKE A,T
40 LET N=N+T
50 NEXT A
60 IF N<>4813 THEN PRINT "FEJL": END
70 PRINT "START BAANDET OG TRYK MELLEMRUM"
80 POKE 198, 0
90 WAIT 198, 1
100 SYS 384
110 DATA 162, 1, 160, 0, 132, 193, 32, 186
120 DATA 255, 32, 213, 255, 162, 26, 189, 154
130 DATA 1, 157, 122, 9, 202, 16, 247, 76
140 DATA 16, 8, 169, 48, 141, 34, 5, 169
150 DATA 4, 141, 35, 5, 76, 0, 5, 5
160 DATA 77, 73, 67, 82, 79, 169, 44, 141
170 DATA 155, 9, 76, 0, 8
```

Star Wars

Enhver Luke Skywalker køber SOFT, og der finder han hjælpen til Star Wars spillet fra Domark.

```
10 FOR A=336 TO 395
20 READ T
30 POKE A,T
40 LET N=N+T
50 NEXT A
60 IF N<>6289 THEN "FEJL": END
70 SYS 336
80 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 99
90 DATA 141, 247, 2, 169, 1, 141, 248, 2
100 DATA 76, 167, 2, 32, 16, 16, 32, 44
110 DATA 247, 32, 108, 245, 169, 32, 141, 216
120 DATA 2, 169, 126, 141, 217, 2, 169, 1
130 DATA 141, 218, 2, 76, 167, 2, 141, 40
140 DATA 3, 169, 20, 141, 129, 78, 169, 0
150 DATA 141, 140, 87, 96
```

Side Walk

Franskmændene kan også.
I Side Walk skal du skaffe dig og din veninde biletter til Band Aid. Men det viser sig selvfølgelig mere kompliceret end forventet.
Både billetter og scooter bliver tyvstjålet, samtidig med at du bliver lovet bank af en stor okse af en dejlig chicks fyr.
Frygt ikke, hjælpen fra Infogrames er nær.

1. Find hippien og spørg "hvor man kan købe billetter
2. Gå i pladebutikken og spørg efter tre billetter
3. Find Whacka og spørg efter en "fiver"
4. Find Snake og sig "The man with the flail sent me"
5. Gå tilbage til pladebutikken og sig "You really haven't any more tickets?"
6. Find hippien og spørg ham ud om din stjålne "bike"
7. Find Germaine's hus og stil det samme spørgsmål
8. Gå til den blinde vej og tag motoren
9. Gennemtæv alle bandemedlemmerne for at få flere dele. Hvergang du har banket et bandemedlem bør du i øvrigt altid gå på bar og få en drink
10. Find punkerpigen og spørg "What do you have for sale?"
11. Saml flere dele i diverse gyder og stræder
12. Når du så endelig har alle delene til motorcyklen og to Band Aid billetter ringer du fra en mønttelefon og fortæller din veninde, at du vil være hos hende så hurtigt som muligt

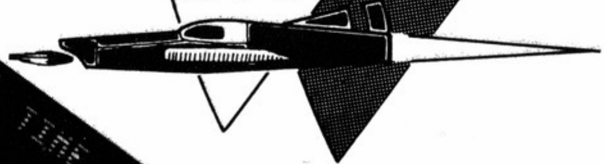
Snip, snap, snude, så er den historie ude.

Garfield

Fuld fest, farve og masser af lasagne. Sådan er Garfield med 3xA hjælp.
Her et lille nuttet uendelig mad poke.

```
10 FOR A=529 TO 562
20 READ T
30 POKE A,T
40 LET N=N+T
50 NEXT A
60 IF N<>3256 THEN PRINT "FEJL": END
70 POKE 157, 128
80 SYS 529
90 DATA 32, 86, 245, 169, 34, 141, 220, 2
```

ARCADE ACTION AID



```
100 DATA 169, 2, 141, 221, 2, 96, 72, 77
110 DATA 80, 169, 2, 141, 31, 9, 96, 169
120 DATA 173, 141, 49, 77, 141, 68, 77, 76
130 DATA 40, 8
```

Arcade Classics

Klassikere har vi intet imod. Bare de er lidt længere over gulvhøjde end her. Ryd skidtet af vejen med et hurtigt poke.

Uendeligt liv på Space Invaders og Asteroids:

```
10 FOR A=53242 TO 53263
20 READ T
30 POKE A,T
40 LET N=N+T
50 NEXT A
60 IF N<>2464 THEN PRINT "FEJL": END
70 SYS 53242
80 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 32, 185
90 DATA 2, 169, 173, 141, 70, 16, 169, 165
100 DATA 141, 245, 76, 108, 61, 3
```

Athena

Højglanspolerede good-looking græske gudinder har vi alle hørt om. Nu gør vi også noget for dem og C64!

```
10 FOR A=415 TO 458
20 READ T
30 POKE A,T
40 LET N=N+T
50 NEXT A
60 IF N<>5351 THEN PRINT "FEJL": END
70 SYS 415
80 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 32
90 DATA 141, 202, 2, 269, 181, 141, 203, 2
100 DATA 169, 1, 141, 204, 2, 96, 141, 255
110 DATA 255, 169, 195, 141, 126, 1, 169,
1
120 DATA 141, 127, 1, 96, 169, 173, 141,
105
130 DATA 59, 76, 0, 128, 0, 0, 0, 0
140 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
150 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
160 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
170 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 2, 15
180 DATA 2
```

Sidewize

Det fik en ganske rimelig anmeldelse. Alligevel vover vi at spolere spillelysten med et hurtigt poke.

```
10 FOR A=271 TO 298
20 READ T
30 POKE A,T
40 LET N=N+T
50 NEXT A
60 IF C<>2920 THEN PRINT "FEJL": END
70 POKE 157, 128
80 SYS 271
90 DATA 32, 86, 245, 169, 32, 141, 155, 3
100 DATA 169, 1, 141, 157, 3, 96, 72, 77
110 DATA 80, 141, 32, 208, 72, 169, 224,
141
120 DATA 24, 50, 104, 96
```

Living Daylights

James Bond alias Timothy Dalton er en mors dreng sammenlignet med dig. Ihvertfald sker der ting og sager med dette lille resetknaps-poke.

```
POKE 4390, 173
SYS 4352
```

Flying Shark

Duffy gav Flying Shark en udmærket anmeldelse.

Men hvis du kender spillemaskinen er konverteringen ikke at anbefale. - Du får med garanti en del negative overraskelser undervejs.

De værste af dem afsløres med dette superpoke. Men det her er ikke for Flying Shark fanatikere med dårlige nerver...

Fat din resetknap og skriv POKE 7929,173

Og start igen med SYS 2061

SOFT check

Trods sommerens agurketid er det ikke småting, vi kan loade ind i `puterne netop nu: De store spilfabrikker har lanceret labyrinter, rumkrig og endog et spil med Mickey Mouse ...

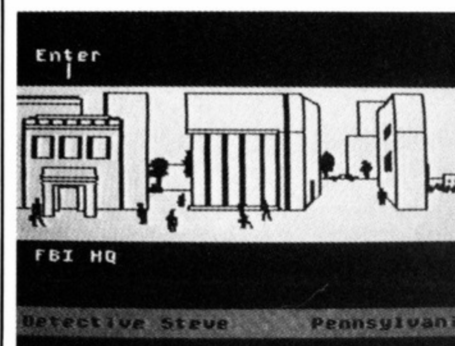


MICKEY MUS SPILLER OP

Så er der gang i den hos Gremlin, og det er ikke småbeløb, de har brugt på festlighederne. Deres seneste hedder nemlig Mickey Mouse, og det betyder kroner i kassen hos Walt Disney Productions, der har solgt rettighederne til den populære mus, så Gremlin med eneret kunne stå for computerversionen.
Mickey i pixels. Det er ikke nogen nem opgave, når vi er vant til at se den folkekære tegneseriehelt i technicolor. Men Gremlin Graphics har løst den. Måske ikke til UG, men så da i hvert fald til MG med kryds og slange...
Spillet foregår i Disney Slottet, hvor fire onde hekse-damer under ledelse af uglegrimme kong Ogre har stjålet Merlins tryllestav. De vil bruge den til slemme ting, og her kommer vor muse-fyr dansende ind i billedet. Ja, allesammen: Mickey er ham, der redder staven tilbage (forudsat, naturligvis, at du er skrap med et joystick).
Efter at have (mis)brugt tryllestaven har Ogre-kongefyren brækket den i fire små dele og placeret hver del i et af de fire tårne på slottet. Her er der i hvert tårn en heksemutter, der vogter, og de har hver især masser af overnaturlig hjælp. Så helt nem er den altså ikke, Mikkel Mus.
Grafikken i spillet er som den skal være. Måske den kunne være bedre eller måske det bare er vores forventninger, der er for høje og siger os, at en Mickey Mouse med kantede pixel-ører, ja det er der et eller andet galt ved. Anyway: Dårlig er grafikken ikke.
Det er lyden heller ikke. En rask lille hum-along tune i bedste Disney-stil, hvad mere kan en (Stegel)mand ønske sig.
Alligevel er der noget, der siger mig, at dette er et spil for de lidt yngre aldersklasser. Selvom det da er skæppeskægt, bevares.
Afsted det går - landet skal jo reddes, Minnie skal på bytur.
Og hvad sker der så videre i selve gamet:
På vej op i tårnet møder du heksenes onde vagter, du møder Ogre- mennesker (eller hvad det nu er), spøgelser, trolddom og andet godtfolk. Giv dem en gang tryllespray, og så er de væk - men det er ikke så nemt som det lyder.
Spøgelser i spillet kommer op gennem gulvene og frem fra væggene. Hvis du ikke passer på, stjæler de, hvad du har med. Og som om det ikke var nok, kommer der særlige magiske væsener bagfra, som udspekuleret benytter samtlige tricks for at hindre dig i at få samlet tryllestavens fire dele.
Hold udkig efter spøgelserne og de onde kræfter - de er ude på at få dig til at væde dine underdrenge af bare skræk.
Disneyland er under tidspres, så skynd dig, hvis ikke landet skal forblive i trælddom til evig tid. Du skal hoppe op efter heksene, men pas på, for de kaster ildkugler og andre mindre morsomme gespenser efter dig. Ren tegnefilm.
Hvis du får samlet alle fire dele af staven, er det hjem til Ogre kongen, som venter ved noget, der i bedste familie-stil er kaldet "Ildsøen ved Djævlebroen". Hyggehejsa, her skal du kæmpe mod ham i Le grande Finale: En solid nævekamp, hvor du højest må bruge tryllestaven som våben. Vinder du også her, er Disneyland lykke og indtil alles dages ende. Thats all folks - så får I ikke mere for den 25-øre...

Christian

Grafik	★★★(★)
Lyd	★★★★
Action	★★★
Fængslende	★★
Pris/kvalitet	★★★



SAM SPADE, PRIVATE INVESTIGATOR

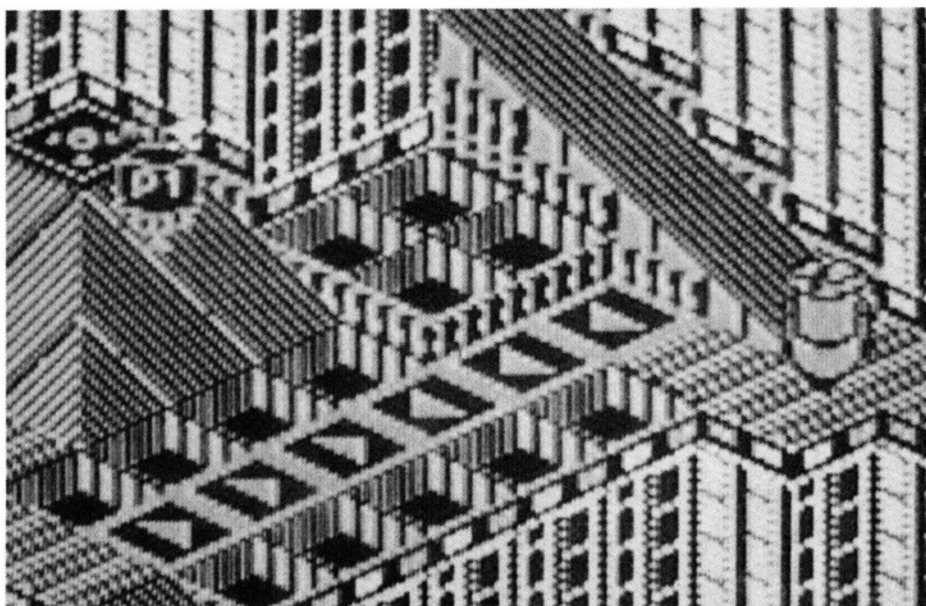
Noget sagde mig, denne aften ikke ville blive en helt almindelig aften. Neonskiltet blinkede og jeg så dovent på det glas Jack Daniels, der havde stået på samme sted siden i eftermiddags. Da jeg hørte trin på trappen, rørte jeg ved

min Walter PKK. Men det var kun den dumme blondine fra tankstationen. Jeg var på hjemmebane. Min mund føltes som rådden moskusokse, men der var ikke nogen vej tilbage - jeg var på jobbet, nødt til at fuldføre spillet.
"Intrigue". Det var, hvad de skrappe drenge nede på Station 47 kaldte det. Jeg loadede min Walter og loadede samtidig spillet ind i den gamle, slidte Commodore 64. I spillet "taler" du med forskellige skumle typer (og dumme dukker) ved hjælp af text. TALK, EXAMINE, ENTER og HAIL CAB (skaf en taxi) er nogle få af de muligheder, du har.
Washingtons gader vises i smart sort/hvid, det seneste siden tonefilmen og Ford T. Grafikken er simpel, alt for simpel for en private investigator som dig, men når du taler med personerne i spillet, må du blive imponeret: De er digitaliserede billeder, der bevæger læberne, når de siger noget!
Som om den kedelige sort/hvide grafik ikke var nok, er Intrigue også lidt for nemt at løse. Godt nok lyder baggrundshistorien kompliceret: Du skal finde tre ting, et gemmested og din kidnappede bror samtidig med at du skal forhindre forbryderne i at udløse en dødbringende nervegas over byen. Men-menmen: Dette er alt for let.
"It's a piece of cake", som Sam Spade ville have sagt det.
Oveni kommer, at der er alt for få locations. Intrigue er et sjovt spil, men det er alt for lille til at kunne holde interessen fanget i længere tid. Som billigspil ville Intrigue kunne blive en sand kanonsucces. Som det er nu? Tja, der er bedre ting at bruge kronerne på...

Christian

Grafik	★★
Lyd	★★★
Action	★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★

BRAYBROOKS MAGNETISME



Graftgold var der engang et par gutter, der gik sammen og kaldte sig. Disse gutter var ikke mister hvemsomhelst i softwarebranchen og deres spil blev da også vidt berømte under Hewson-navnet: Navnene var Andrew "Uridium" Braybrook og Steve "Quazatron" Turner.
I efteråret '87 forlod de to "drenge" Hewson og fik istedet en kontrakt med det engelske telefonvæsen. Nej, ikke som montører eller fejlmeldings-damer, men som programmører: Det er nemlig British Telecomsoft, der ejer Telecomsoft, som igen står bag firmaer som Rainbird, Firebird og Silverbird. Og det er firmaer, som vil frem.
Under Firebird navnet har de to netop barslet med seneste game, Magnetron. Spillet foregår i rummet på ialt otte store baner, der er sammensat af seksten skærme i en slags fire gange fire formation. Du styrer reparations-robotten KLP-2, et nuttet lille R2D2-agtigt væsen, hvis opgave det er at disarmere fire atomreaktorer på hver bane samtidig med at han skal kæmpe mod en flåde af blodtørstige (øhm, metaltørstige) aliens. Heldige asen.
Banerne i Magnetron er opbygget lidt efter samme mønster som i Marble Madness og de andre kuglespil: Der er mange skrå flader i det tredimensionelle landskab og desuden kommer du ud for ramper, slalombaner, nedfaldsskakter og huller. Altsammen noget, du skal styre omkring på mens du skyder fjendske aliens til rumstøv og leder efter de fire reaktorer på hvert niveau.
Når du finder en reaktor, kommer du ind i et under-spil, hvor det gælder om at styre nogle energi-dimser ned i selve reaktoren. Det er ikke så let, som det lyder, for delene giver magnetiske udslag og skal hele tiden balanceres meget nøje.
For at det ikke alt for meget skal ligne noget, vi har set før, har de to herrer Braybrook og Turner - erfarne som de jo er i denne branche - lagt nogle små sekvenser ind, der kan peppe det hele op. For eksempel har du mulighed for at tilføje lidt ekstra styrke ved at nedlægge en af droiderne i spillet. Det foregår i en slags under-spil, som du kommer ind på via en computer terminal i selve spillet, og selvom under-spillet er lidt dødt (det er et skubbe-puslebrikker spil, der mest af alt minder om noget til 29.85), giver det alligevel hele Magnetron det ekstra pift, der adskiller det fra mængden.
Klarer du at nedlægge en overmægtig droid, får du selv flere og mægtigere våben. Af våben har du udover de almindelige dum-dum kugler også flyvende frisbees, nogle boomerangs, de såkaldte hoppende bomber og lidt andet godt fra hjemmeværnets reservedelslager.
Der er nok at tage sig til i Magnetron og de færreste vil mene, handlingen er let at gå til. Der er masser af udfordring til de næste par uger (eller måneder) og det er ikke altid lige nemt.
Spillet minder en hel del om en blanding af Turners Quazatron og Braybrooks Paradroid. Har du allerede de to i samlingen, er der måske ikke det vilde ved Magnetron, men har du dem ikke, må du i sandhed ud at købe dette nye spil. Magnetron er nemlig en blanding af det bedste fra de to herrers tidligere spil. Og som sådan er det helt OK med kryds og slange til.

Christian

Grafik	★★★(★)
Lyd	★★★(★)
Action	★★★
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★(★)

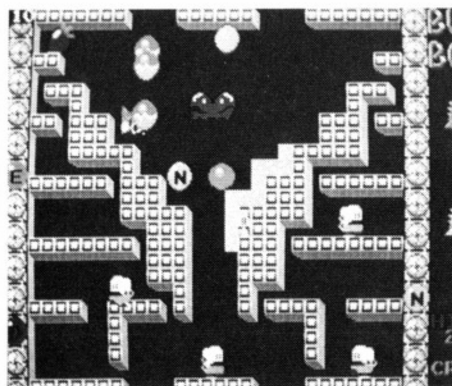
SOFT check

STURT NUMMER

Så er Bub og Bob igen på færde. Dennegang er det Commodores supermaskine, der må lægge ryg til løjerne.
Og her er Amiga'en ikke helt uden evner. Rent faktisk besidder computeren større grafik og lyd-evner end Bubble Bobble- spillemaskinen.
Men det er jo heller ikke en fantastisk præsentation af varen Bubble Bobble er blevet kendt for. Det er den utrolige spilleglæde, der har fanget computerpublikummet.
Bubble Bobble er ganske enkelt, hvad Pacman var for et halvt årti siden. Masser af tiltrækning.
Og det er sådan vi kan lide det!
Lær alle de mærkelige ting og sager at kende og du vil nå helt hen til bane 100 efter et par ugers heftig spillen. Vores topscore på den første dags var næsten 300.000 points - vel at mærke opnået uden at snyde sig til mere end de originale fire liv (gøres ved at hamre umådeholdent på fireknappen umiddelbart efter det sidste livs ballonpusteri er røget ud i det blå).
Ta' udfordringen op og sus ned til din favorit-softwarebiks efter Bubble Bobble.

Morten

Grafik	★★★
Lyd	★★★
Fængslende	★★★★★
Action	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★



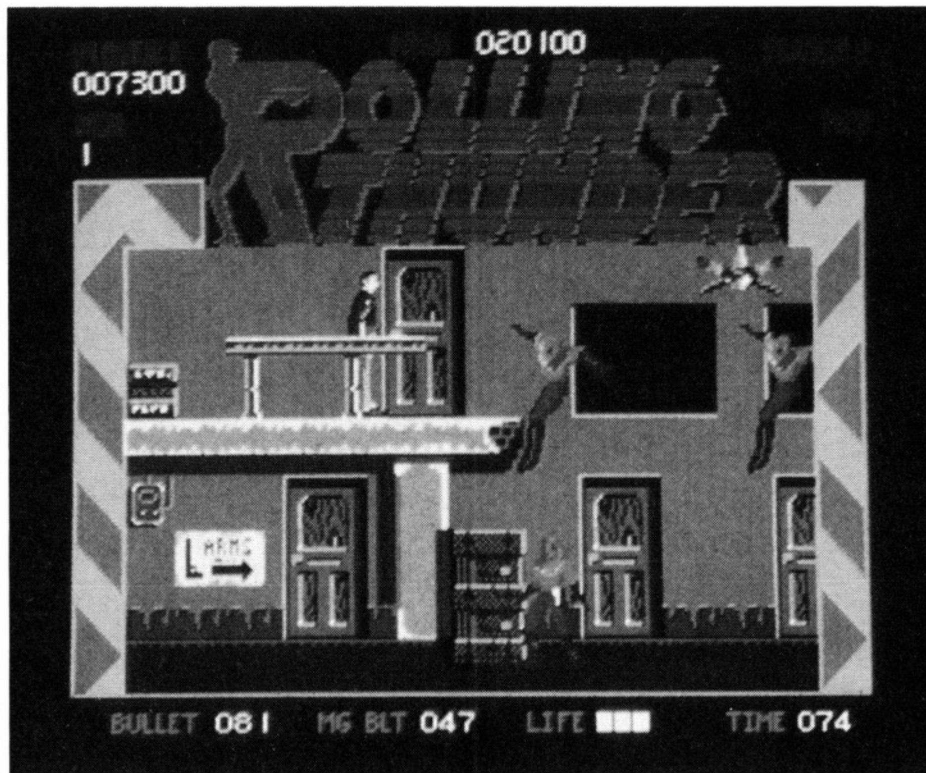
SOFT check

LYN OG TORDEN

Så er Rolling Thunder også ankommet til Amiga. Og det har konverteringsfolkene klaret meget bedre end hos C64.
Ja, øh, Amiga-spillet er da mindst et kvarter mere værd end Commodore 64-forlægget...
Musikken er akkurat som på spillehalsmaskinen og lydeffekterne er bare lige i øjet. Døre, der bliver åbnet, og skud giver samme oplevelse som superagenten må have (dog uden negative detaljer i stil med våde, kolde og/eller stinkende underbukser).
Men grafikken og selve action'en kan desværre ikke leve op til lydsidens høje niveau.
Programmørerne må for eksempel have sovet grundigt i timen, da blitteren blev gennemgået. Scroll'et er bare dybt godnat!
Rolling Thunder er som sådan et rimeligt skægt spil og tiltrækker da de første kvarter. Men så er der heller ikke meget mere gang i den sag...

Morten

Grafik	★★
Lyd	★★★
Action	★★★
Fængslende	★★
Pris/kvalitet	★★



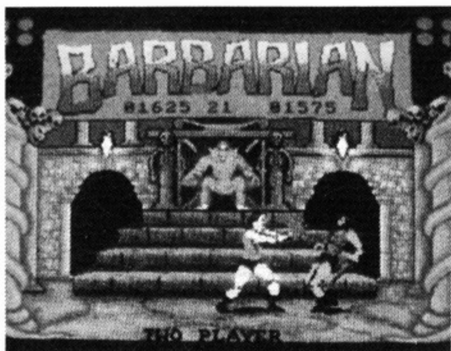
Sådan er SOFT Check karaktererne:

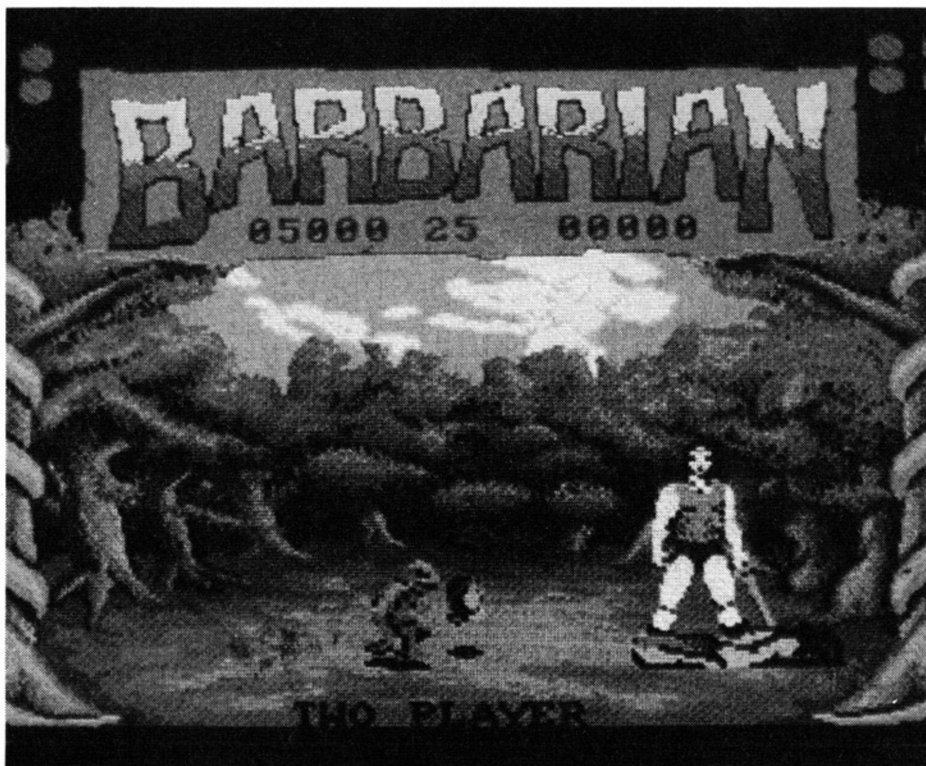
★	**Det arveste, hold dig langt væk!**
★★	**Dårligt. Mere egnet til billigspil.**
★★★	**Kan gå an, men hel- ler ikke mere.**
★★★★	**Klart over standard- en. Godt!**
★★★★★	**Det fantastiske. KØB DET!!**

HEFTIG SVÆRDACTION

Så skal vi til det igen...
Det overdrevne falliske blikfang hos side 9-pigen med de store nødder, Maria Whittaker, og en ligegyldig bodybuilder med et maksimalt stort sværd.
Jo, det er selvfølgelig Barbarian fra Palace Software testen drejer sig om.
Prinsessen er endnu en gang kommet i nød og du må puste støvet af joystick og Amiga for at redde hende fra en ond begærer. Dennegang kommer du, den almægtige barbar-kriger med det overdimensionerede sværd, direkte fra det glemte land i Nord for at slå Drax og hans otte håndgangne mænd ihjel.
Det sker i en decideret middelmådig grafik. Selv det eneste rigtigt gode - dværgen, der bærer (modstanderenes) døde krop ud af banen og sparker til det afhuggede hovede - kunne være udført bedre på Amiga.
Lyd er der heller ikke "spildt" specielt meget plads til. Men det der er, oser til gengæld af atmosfære. Når sværdene rammer mod hinanden lyder det akkurat som i virkeligheden.
Alt hvad Barbarian mangler i udnyttelse af Amigaens potentiel bliver betalt i action-mættet gameplay. Barbarian er virkelig nervepirrende og decideret råt. Prøv bare at se, hvad der sker, når en af sværdkæmperne får kappet hovedet. Det er perfekt animeret ned til mindste detalje!
Amiga-versionen har med andre ord alt, som vi allerede har set på C64, men heller ikke ret meget mere. Taktikken er den samme, mens grafikken og lyden har fået et mindre pift.
Det er både dejligt og en lille smule nedslående, at se Palace's Barbarian til Amiga...
Morten

Grafik	★★★
Lyd	★★
Action	★★★★
Fængslende	★★
Pris/kvalitet	★★★





SUPERSPIL?

Programmeret i Tyskland, udgivet i England og nu i Danmark.
Kort sagt et rigtig internationalt eventyr til glæde for Europas samling. Lige netop sådan et spil er sikkert fuldt kvalificeret til at stikke snyltehornene i et fedt lille EF-tilskud, hvis bare ophavsmændene har de rigtige kontakter...
Nu ligger landet imidlertid sådan, at nystartede Logotron har valgt at udgive Starray uden tilskud. "Spillet sælger sig selv, det er ganske enkelt det bedste shoot 'em up nogensinde set på en 68000-maskine" siger Logotrons udgiver, Herbert Wright.
Men det ser ud til, han har gjort regning uden vært. Sidewinder fra Melbourne House er mindst lige så godt og billigere! Starray er godt nok shoot 'em up-action så det brager, når det er bedst/værst. Simpelt og skægt tidsfordriv...
Og det tyske programmeringsteam Hidden Treasures har afgjort gjort en del ud af toptuningen af spillet.
Baggrundsgrafikken er faktisk temmelig flot (med en slags tredimensionelt skovbryn), og forgrundsgrafikken kan da også gå an.
Introduktionsmelodunten er nogenlunde okay (lille popmelodi, der ville være et par P3-afspilninger værdig) og selve spil- effekterne er tilpas finpudsede.
Men grafik og lyd gør ikke det hele. Midt i al perfektionismen har man tilsyneladende glemt noget vigtigt...
Det manglende et-eller-andet er tiltrækningen, som er alfa og omega i alle fede spil.

SOFT check

Starray er ganske enkelt ikke tilstrækkeligt hurtigt og afvekslende til at det bliver sjovt på noget tidspunkt. Spillet er set for mange gange før - her er der ingen grund til at prøve en gang til!
Morten

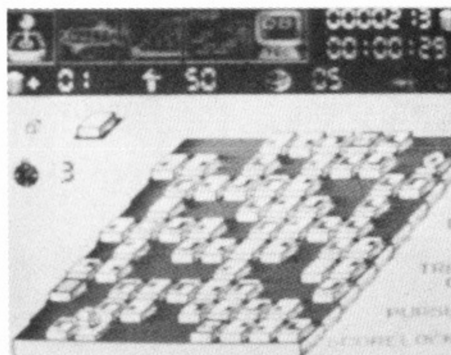
Lyd	★★★(★)
Grafik	★★★(★)
Action	★★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★★

SOFT check

EN RIGTIG STINKER

Så er det med at kridte Adidas-erne, drenge og piger. Det er tid til en rask lille "Skriv ind til Onkel Christian og sig hvad du synes"-konkurrence. Emnet for aftenens quiz er Sophistry - du ved, det nye super-duber mega-ega fantastiske brætspil for det ganske computerfolk.
Hvad er det, jeg hører i min øresnegl? Studiet siger, der er een nede på tredie række, der ikke kender Sophistry. Jaså. Vil du være venlig at komme herop, og skal vi så - publikum - allesammen gi' den unge herre her en hånd. Ja, sådan, jatak. Taktak.
Sophistry er seneste udspil fra CRL og havde du fulgt lidt med i firmaets annoncer, ville du se, at spillet er "fremtidens brætspil". Og ikke nok med det: Også "Det ultimative i strategi-spil". Er du med nu?
Nå ikke. Well, hvis vi skal fortælle mere om Sophistry må det være, at du styrer den her lille "ting", der ganske langsomt flytter sig rundt på noget, der lige så godt kunne have været en papbane i det virkelige liv som en gang grafik på computerskærmen. Men nuvel, er du til langsom action, er Sophistry en vinder. Med nu? Ikke?? Kom så publikum, gi' Svend-Bent her et buuh, mens jeg fortsætter i dagens tekst:
Sophistry går ud på, at du skal krybe rundt mellem klodserne og samle points samt nøgler, du kan bytte til andre nøgler. Selvom din "ting" er meget langsom, kan den også skyde lidt, men der er ikke meget at skyde på, så brug hellere tiden på at lære reglerne.
Regler er der mange af. Rigtig mange, endda. Kigger du i instruktionerne bliver du ikke meget klogere og prøver du at spille lidt, lærer du heller intet. Spillet har alt for mange svære regler, man skal sætte sig ind i før det (måske) bliver sjovt, så man giver op alt for tidligt. Ærgerligt, CRL burde ellers vide bedre med deres snart 6 års erfaring i bizzen.
Nuvel, du skal rundt og samle forskelligt gods op og på din vej støder du på kasser med spørgsmålstegn og andre underlige symboler. De gør forskellige ting, men det er altsammen så gaab kedeligt, at ingen rigtig gider tage sig sammen til at lære reglerne og finde ud af, hvad Sophistry handler om. Desværre.
Vores quiz her i aften går ud på at panelet - her til min venstre side - skal afgøre om testerne - dem på min højre side - har ret, når de kalder Sophistry "en rigtig stinker". Først giver vi ordet til panelets leder, Kalle Kaalkvist:
- Hvad mener I med en rigtig stinker?
Og så åbner vi for boks 2, testerne må gerne svare:
- Jo, alt for mange regler og alt for lidt action (Anders, 12).
- Det er OK, man ikke skal skyde, men så burde der til gengæld være en anden form for udfordring, ikke som nu, hvor man bare keder sig (Henrik, 16).
- Jeg samler og samler og samler de skide nøgler, men der sker sgu' ikke en fis (Palle, 15).
Så vidt for testholdet. Og nu til afstemningsresultatet: Giver folk testerne ret. Er Sophistry "en rigtig stinker"? Tilbage til studiet, signing off:

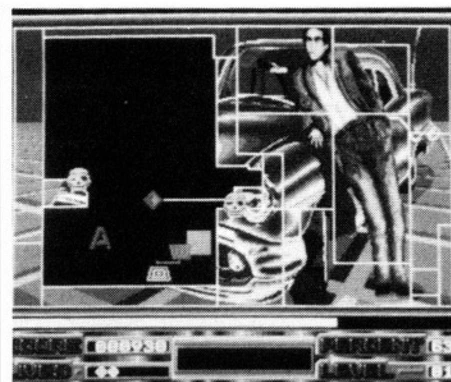
Christian



Grafik	★★★
Lyd	★★
Action	★
Fængslende	★★
Pris/kvalitet	★★

KOPIER, KOPIER, KOPIER

Der var engang en ung programmør. Han havde en god ide til et spil og fortalte sin mor om den. Hun syntes, det lød som et sandt superspil og sagde til den unge håbefulde:
"- Drag ud i verden og søg lykken, sønnike".



Derpå drog den unge programmør afsted. Han rejste og rejste og rejste og kom så omsider til et fjernt og fremmed land, hvor folkene var små og gule og havde skæve øjne. Den unge programmør syntes, det var et underligt land: Japanesien, som det hed. Men folkene i landet var gode til at lave computerspil. Så gode, at de solgte dem til resten af verden.
Snart fik den unge programmør et job i et software-firma, der udviklede spilleautomater, som unge mennesker på programmørens egen alder kunne putte to kroner i for at spille på.
En sen aften begyndte den unge programmør at arbejde på sin ide. Han arbejdede og arbejdede hele natten, lige til den lyse morgen. Da de japanesiske forretningsfolk mødte på arbejde var den unge programmørs spil færdig: Et spil, han kaldte "Qix".
"Qix" blev snart en stor succes i automat-verdenen. Overalt, hvor der stod maskiner, stod der også en "Qix". Og folk spillede rent faktisk på den.
I "Qix" går det ud på, at du skal styre en streg-tegner, der kører rundt og skal indrømme så store felter af skærmen som muligt. Når en streg er tegnet og et felt indrammet, fyldes det ud med maling og det lyder altsammen meget nemt, hvis ikke det var fordi der dels er små dyr, der løber rundt efter dig på de streger, du har tegnet og dels en stor dræber-Qix, der huserer og hærger på den del af skærmen, der steder af fri (den del, der bliver mindre og mindre efterhånden som du får rammet ind).
For at gøre det hele en tand mere tricky, er der desuden indført den regel, at rammer den store dræber-Qix en streg, der ikke er færdigtegnet, er det tot, finito, goodbye og farvel Ruth. Desværre.
Når du i Qix har fuldført en vis procentdel af skærmen (70-75%), ryger du videre til næste level: En ny, blank skærm hvor udfordringer og hastigheder har fået et tryk opad.
Nå, men hvorfor nu skrive så meget om et fire-fem år gammelt grillbar-spil i et blad, der ellers er kendt for at være Danmarks absolut hotteste blødvaretidning? Et blad, der er på banen med

de seneste, hotteste, superfantastiske osv. (ja, ja, stop det nu, læseren HAR jo allerede købt bladet. red.)
Jo, ser du: Det nye Power Styx til Amiga er slet og ret en forklædt version af Qix. Det er lavet af nogle vesttyskere, der ikke har villet betale den unge Qix-programmør og ophavsmand rettigheder for at konvertere spillet og bruge navnet, så istedet har man slet og ret og såre simpelt bare "løftet" hele ideen bag spillet, ændret en itty-lille-bitty smule og så ellers kørt der ud af for fuldt tryk med et lettere maskeret navn: Power Styx.
Når vi ser bort fra, at det naturligvis er stygt at svindle, bedrage & kopiere, må vi alligevel erkende, at tyskerne har gjort et godt job.
Power Styx er kvaliware og det på trods af, at prisen i detail er under de 200,- (altså Amiga-lavpris).
Der er ikke de store forskelle fra original Qix. Naturligvis er grafikken blevet bedre med årene, så Power Styx er pænest at se på, men i gameplay er de to spil stort set ens. God ting ved Power Styx er, at når du maler skærmen ud, er det ikke bare maling, der kommer frem efterhånden: Det er et flot tegnet motiv istedet for, så nysgerrigheden altid driver een til lige at skulle prøve bare een gang til - hvad mon den næste tegning rummer (der er 15 forskellige ialt)...
Første level har en suveræn flot baggrundsgrafik med en bil, der langsomt afdækkes. En lækker vogn.
Grafikken er helt fin, men lyden mangler et sidste pift. Hvornår begynder programmørerne på Amiga et bruge maskinens sublime lydchip til andet end de evindelige digitaliserede samplerhost?
Det virker da, som det skal, men heller ikke mere end det.
Så meget om Power Styx. Programmørerne bag spillet har ikke tænkt een ærlig tanke, men har blot moslet på og kopieret hele grund-konceptet efter bedste beskub. Men de har, uanset hensigten, klaret det meget godt...
Bare synd for den unge Qix-mand, der drog ud i verden og i dag sidder i Japan uden en øre. Han er til grin hver gang han ser, at andre stjæler hans ideer. Tough luck.

Christian

Grafik	★★★★
Lyd	★★
Action	★★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★★(★)

SPEKTAKEL-SPIL MED GO' GRAFIK

Også programmørerne har deres egne favoritspil og deres egne idoler blandt andre programmører.
"Nemesis" er titlen på et spil, der ikke bare ligger lidt tid tilbage men åbenbart også har en stor stjerne hos mange programmører. I hvert fald har "Nemesis" dannet skole for en lang række senere spil: Det bliver ganske simpelt kopieret råt og hæmningsløst.
Et af de spil, der bruger "Nemesis" som forbillede, er det vesttyske Sarcophaser til Amigaen.
Sarcophaser er et rigtigt spektakel-spil, hvor du skal flyve vandret gennem nogle huler og ud i rummet mens du skyder på alt, hvad du kan komme i nærheden af (og naturligvis undgår det sjov, der kommer i nærheden af dig).
Allerede i første level møder du fjendens talstærke flåde af rumskibe og andre ting, der dytter op fra neden af skærmen. Når du har skudt en formation fjender i sænk, kommer der små symboler frem på skærmen - dem skal du samle sammen, så får du nye ekstra-dimser, der kan lidt af hvert: Flere våben, mere power og andet i den dur. "Smartbomb"-effekten er en fin finte. Tryk på en tast, så gør den som alle andre smartbombs i alle andre spil: Udrydder alt liv på hele skærmen, med undtagelse - of course - af dig selv.
Koncentrer dig om at skyde fjender ned, bruge dine ekstra- muligheder og undgå missiler og ufoer, der kommer op nedefra. Iæsr de sidste har en yderst uheldig vane med at ramme dig i maven eller halen lige når du tror, du er fløjet forbi dem.
Blandt Nemesis-kopierne er Sarcophaser klart den bedste version.
Lyden er i spillet er lidt kedelig: Det er samplede, digitaliserede lyde, men til gengæld er titelmelodien klart suveræn.
Som et lille kuriosum kan nævnes, at alle levels med lyd og grafik ligger komplet i hukommelsen. Det er kun den ekstra titelmusik, der skal loades separat ind, hvis du har en Amiga 500. Resten af spillet kan ligge i hele hukommelsen samtidig.
Sarcophaser er god, solid programmeringskunst og en ganske fin kopi af "Nemesis". Spillet er værd at se nærmere på. Ikke mindst, forde de mange muligheder for ekstra-udstyr, bl.a. flere våben, giver Sarcophaser det sidste touch, der gør det noget værd...

Christian

Grafik	★★★★
Lyd	★★
Action	★★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★★

SOFT check



I BLODENS DAL

Dengang jeg var en sød lille dreng (det er længe siden!) var jeg dybt fascineret af en trilogi, der hed De hvide Bjerge. Den handlede om nogle store maskiner på 3 ben, tripederne, der havde invaderet jorden. Hvert år arrangerede de en jagt, hvor en straffefange blev sluppet løs i en dal, fik 5 minutters forspring, hvorefter en tripede jernede efter ham. Jagten endte næsten altid med, at det stakkels bytte blev spredt ud over et større areal end en menneskekrop kan holde til. Den ide har Gremlin bøffet og kaldt den Blood Valley. Her er handlingen forlagt til den dystre dal The valley of Gad, hvor den onde Archveult hersker. The Archveult (Ærkevølten) er prototypen på en redaktør: Stor, blå og slimet med lange hugtænder og fangame. Han får hvert år sin lige så onde ven Kristos Bloodheart til at tøffe rundt og opkøbe slaver (anmeldere?), der ser ud som om de kan levere en sjov fight før de bliver ædt af uhyret.

går ud på, at hver spiller får et joystick og en hvid skærm samt noget tyrkisk fakirmusik til deling. Der sidder man så til man ikke gider det mere. Her kan jeg klart anbefale at have et ludospil ved hånden.

Nå tænkte jeg så. Man kan jo altid forsøge sig med 1- spillerversionen. Jeg loadede forfra, Lod 64'eren om The Archveult og valgte selv en priest som han kunne jage. Denne gang tabte jeg ører, næse, mund papskæg og Ray Bans af chokket over den revolutionerende grafik. Min figur var vist med noget så sublimt som en kæmpe klods i bedste ZX-81 stil. Det skal dog retfærdigvis siges, at klodsen var i indtil flere farver. Så kan du bide dig selv i en 220 voltsledning på at jeg startede forfra endnu en gang.

Denne gang valgte jeg en ny slave, The Barbarian, og sandelig om han ikke virkede. Jeg blev helt overstadig over, at jeg både kunne gå frem og tilbage samt slå med mit sværd. Jeg blev straks overfaldet af en eller anden bums, med ved at bruge min geniale taktik: Stå stille og hold fireknappen i bund. Så går uhyret lige ind og får kniven, uden at du får stænk på skjorten.

Efter at have nakket de første uhyrer, energi. Så kræver det ikke meget fantasi at finde ud af, at jeg før eller siden kreperede til trods for at jeg vekslede mellem alle mine to sværdslag. En enkelt variation så jeg, da jeg mødte en trold. Den gav mig valget mellem at betale løsesum eller blive ædt. Heldigvis havde jeg samlet en del guld sammen, og hvad betyder lidt penge mellem venner.

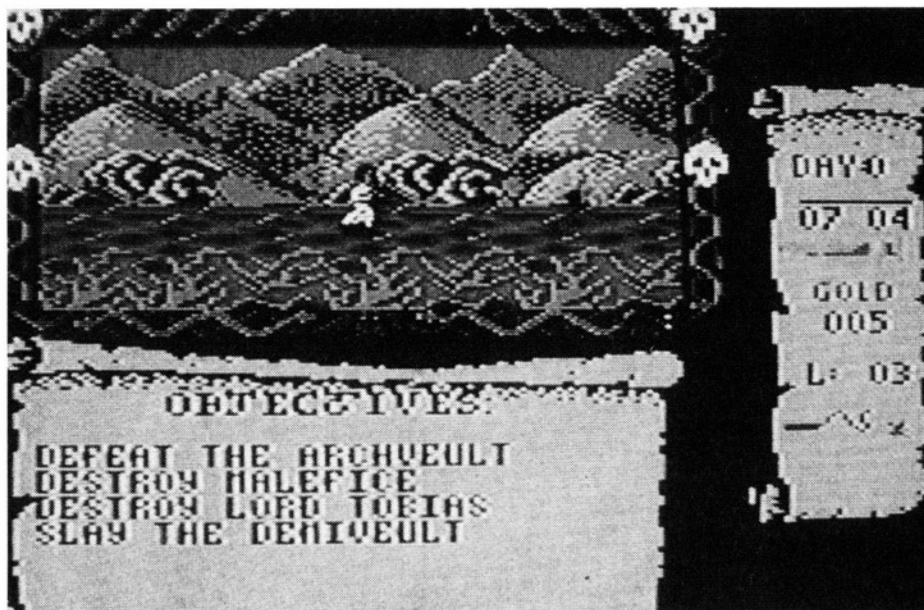
Jeg har i øvrigt glemt at nævne, at jeg allerede i linje 15 stak en skruetrækker i højttaleren idet der ikke var anden lyd end førnævnte fakirrytmer.

Jeg håber for Gremlin, at de bare er kommet til at sende mig et bestrålet eksemplar af Blood Valley, for hvis 2-spillerversionen virker og præsten ikke er en klods kan spillet da godt placere sig i middelklassen

Hans Henrik

SOFT check

Grafik	★★★
Lyd	★★
Action	★★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★★



Høj liniebetaling tænkte jeg. Man kan ovenikøbet spille to spillere, så den ene spiller The Archveult, mens den anden kan vælge mellem 3 forskellige slaver. The Barbarian, The Priest eller The Thief. Splitscreen og hele dynen. Ind med disketten, læse reglerne og vente på at gamet loader færdigt. Derefter skulle den spiller der var The Archveult vælge, hvor han ville have sine 3 allierede plantet. Det fik jeg hurtigt grejet og jokkede fireknappen i bund. 22 nanosekunder senere var min kæmpepinoccionaze på ved ind i monitoren. Gremlin har nemlig ikke opfundet en 2-spillerversion af Blood Valley, men i stedet Det store afskyelige snespil, der i al sin enkelthed

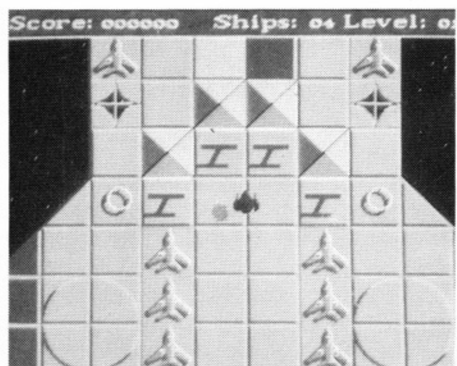
fandt jeg en gylden kande på jorden. Jeg var sikker på at jeg her havde fundet min superzapperpowerblasterproppistol, så jeg hentede menuen frem, for at se hvad jeg kunne bruge den til. Menuen har 3 punkter: Quit, Inventory og Use. Ved hjælp af styrepinden kan man få den funktion man ønsker til at blinke og derefter trykke fire. Her har Gremlin fundet på den helt originale ide, at lade menupunkterne blinke mellem gult og gult, så man slet ikke har en chance for at se hvad man vælger. Alt i alt et ekstra spændingsmoment ved Blood Valley. Efter et par baner kom jeg hen i et kloster, hvor jeg hver gang jeg klaskede et monster, mistede lidt

EN FJERN FREMTID...

Det er en fjern, fjern fremtid. Jorden trues af en fremmed magt fra rummet og du sendes til modangreb. Ene mand skal du forsvare jordens overlevelse mod den enorme fjende. Tryk på fireknappen og gør dig klar. Jordens fremtid afhænger af DIG!

Har vi hørt sådan en omgang skvalder før? Ja, naturligvis. Alle anmelderne kan den her smøre i søvne, for langt over halvdelen af alle computerspil handler om rummet (især det ydre rum er populært, only God knows why) og af disse er baggrundshistorien langt overv-

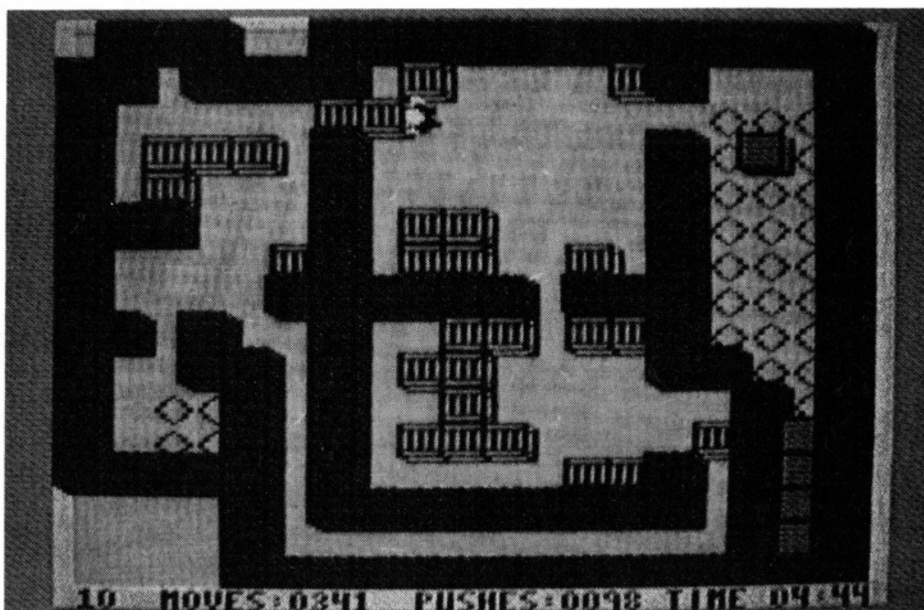
ejende den der med: Du er eneste mand mod en stor fjende, bla bla ævle bævle osv osv i tomgang en 5-10 linier. Jo, vi kender alt til den slags.
Og vi glæder os til den dag, et af spilfirmaerne viser ærlighed, mod & mandshjerte nok til at stå frem og simpelthen offentligt bag på spilcoveret skrive: "Det her spil har ikke nogen syg og kedelig baggrundshistorie om rummmet eller fjerne planeter, for vi ved jo allesammen godt at det kun handler om een eneste ting - tryk på den lille røde og fyr den af! Få afreageret for dine agressioner! Enjoy!"
Det ville være tider, men det har vi ventet på siden computerbranchen var et lille barn. Og vi får sandsynligvis lov at vente mange, mange år endnu.
Iridon er et af de spil, hvor skvalderen bagpå kører i tomgang med en syg rumhistorie af den slags, vi kender til hudløshed og har hørt 32 trekvart før. Nej, nej, nej, stop det dog!
Iridon er et rimeligt jævnt spil. Pæn grafik, sober lyd, rimelig action, kort sagt: Et spil, du kan være begyndt at forære væk.
Hvis ikke, det da var for den kedelige 40 på dusinet baggrunds- historie, der må være udtænkt af en vissen hjerneknop.
Nå, men lidt om spillet er på sin plads: Uridium fans vil elske det her. Godt nok scroller skidtet "den anden vej" (på højkant), men hele feelen er den samme og grafikken meget ens. Sprites er der nok af og de glider gnidningsfrit og flot, som de jo skal, når programmøren ved, hvad han laver. Der er afveksling nok i Iridon, takket være de ialt 50 forskellige rumskibe, og for hvert level stiger sværhedsgraden (som det er skik og brug og god latin i dusinprogrammørernes skole). Du kommer ikke til at kede dig.
En highscore-liste er der desuden blevet plads til. Den gemmes på disketten og giver dermed en all-time high, der jo ikke forsvinder, når du slukker.
Der er slet ikke noget nyt i Iridon. Som nævnt minder spillet om Uridium, og det er jo alt sammen meget godt, hvis ikke det var fordi Uridium er et over to år gammelt spil og til en langt mindre computer (64'eren istedet for Amiga).



Iridon kunne være blevet et langt bedre spil. Som det er nu, er det slet ikke dårligt. Det virker bare, som om programmørerne er løbet tør for fantasi allerede inden de begyndte at programmere. Men sådan er det jo, når man vælger at lave det, alle de andre også laver:

Christian

Grafik	★★★
Lyd	★★
Action	★★★
Fængslende	★★
Pris/kvalitet	★★★



NYT GAMMELT GAME

Der er ikke ligefrem liv og glade dage i Soko-Ban. Det er snarere et spil for ham, der kan li' at bruge indersiden af den store byld øverst på halsen istedet for udelukkende hele tiden at trykke den lille røde på joysticket i bund.
Med Soko-Ban kommer der 50 forskellige skærme, du kan gå rundt i. Er det ikke nok, har du med den indbyggede editor mulighed for selv at konstruere endnu næsten 50.
Hver skærm har et antal kratere, der er strøet med løs hånd rundt mellem gyderne og strædeme. Desuden er der opbevaringssteder for disse kratere. Din opgave er simpel nok: Skub kraterne rundt et efter et og få dem hen på opbevaringsstederne.
På level 1 er dette nemt nok, men på level 8 er det direkte svært. Problemet er, at du kun kan skubbe ET ENKELT krater ad gangen: To er simpelthen for tunge.
Du kan - hvis du er heldig - skubbe et krater fra forskellige sider. Hvis du er uheldig, skubber du krateret ned i en gang, hvor du ikke kan skubbe det længere. Og så sidder du fast.
Du kan starte på en hvilken som helst skærm i Soko-Ban uden passwords. Så hvis du tror, level 8 er svær, burde du for god ordens skyld lure lidt en enkelt gang på f.eks. level 42 eller måske 45. Så skal du bare se løjer! Hvis du tror, det er noget, du kan klare på under een dag, burde du opstille som statsminister. For så er du nemlig Danmarks bedste problemløser - en mand, der har store strategiske evner.
Du får score efter en blanding af hvor hurtigt, du har løst hver skærm, hvor mange træk, du har brugt og hvor mange gange, du har skubbet til hvert blokerende krater. Det gælder altså både om at tænke sig om, men også tænke hurtigt.
Som en ekstra feature (en lille god een, endda) er der lagt et såkaldt "competition mode" ind i spillet. Vælger du denne option, kan op til fire forskellige spillere konkurrere samtidig. Godt tænkt, mere-mere.
Men det er ikke nok til at gøre Soko-Ban

SOFT check

SOFT check

til en succes. Dette spil virker uhyggeligt gammeldaws, og en opringning til udgiveren (Mirrorsoft) afslører da også, at spillet egentlig er opfundet for tre år siden og dengang blev udgivet på cartridge til MSX- computerne. Det er først nu, at man har taget sig sammen til at lave Commodore 64/128 og IBM PC kompatible versioner. Så selvom spillet er nyt, er ideen bag det altså ret gammel: Mindst tre år.

Det er lidt af et chok at se så gammeldags et spil i '88. Grafikken er tydeligt outdated, og selvom selve den logiske ide bag spillet er meget god, skal der gøres noget ved alt det andet: Grafik, lyd, fart osv. osv.

De store afvekslinger er der heller ikke meget af, så vort bud er, at du nok vil lægge Soko-Ban op på glemmehylden efter nogle dages intens spillen. Vi har også set IBM versionen og den er lidt bedre, men alligevel ikke meget.

Derfor: Næse til Mirrorsoft for at lancere nye "gamle" spil (og så endda til fuld pris. Stor gonzo).

Christian

Grafik	★
Lyd	★★
Action	★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★

EN LILLE OST REJSTE

Det er med Pacman som med de gamle Olsen-Bande film: Vi ved, det er lidt gammeldags. Der er kommet nyere ting frem og noget, der har mange flere farver og langt større budgetter, men alligevel er der ikke noget som at bruge en søndag eftermiddag med en stak Olsen Bande film på videoen.

De repræsenterer noget ægte, man ikke kan tage fra os. Vi har både "Den med Osten" og de tre fra Olsen-Banden dybt inde i vore hjerter. Og fælles for både Pacman og Egon "Skidegodt, Egon" Olsen er, at det er god, gedigen underholdning uden at overdrive og uden at være plat. Vi morer os på en måde, vi kan være bekendt. Vi kan også lade hele familien se med, for det her - det ved vi jo, hvad er.

Sådan er det også med Pacman. Alle, også ungerne, kan styre "Den med Osten" rundt i labyrinten, hvor alle prikkerne skal spises. Der er noget næsten helligt over Osten, som ingen kan røre ved. Her er klassikeren over alle computerspils-klassikere.

Nu har "nogen" (i dette tilfælde Quicksilva) imidlertid dristet sig til at ændre lidt ved hvor gamle helt fra de glade tidlig-80'ere.

Pacman er tilbage. Det nye spil hedder slet og ret Pacland og her er den trinde gule fyr flyttet væk fra labyrinten og ind i sit eget land - Pacland. Pacland er en serie skærme med baggrundsgrafik, der mest af alt ligner noget, der er hentet ud fra et Wonderboy-spil parret med Mario Brothers.

Din opgave i dette land er at finde en forsvunden fe og hjælpe hende tilbage til sit eventyrland og undervejs skal du samle frugter og de små prikker, der også er i almindeligt Pacman.

Mange af detaljerne fra Pacman er med, også de fire spøgelser Blinky, Pinky, Clyde og Inky, som du kan spise, hvis du forinden selv har fået en powerpille. Som noget nyt i dette spil kan spøgelserne køre biler og flyve i flyvemaskiner, hvor de kaster bomber på dig. Jo, Pacman er sandelig blevet high-tech på det sidste.

En anden nyhed er, at vores ellers så urørlige kult-ost er blevet udstyret med noget så abnormt som hænder, ben og en dum lille tyroler-hat!! Hvorfor gør de dog det imod os? Det ville svare til, at Ove Sprogøe i rollen som Olsen-Bandens leder efter en spjældtur kom ud som rødhåret og erklærede, at han var blevet medlem af Moon-bevægelsen!

Pacman er Pacman. Alene for at ændre på vores allesammen favoritostefigur numero uno trækkes der en enkelt stjerne fra Quicksilvas karakter. Sådan noget gør man bare ikke - you can do anything, but don't you step on my blue suede shoes...

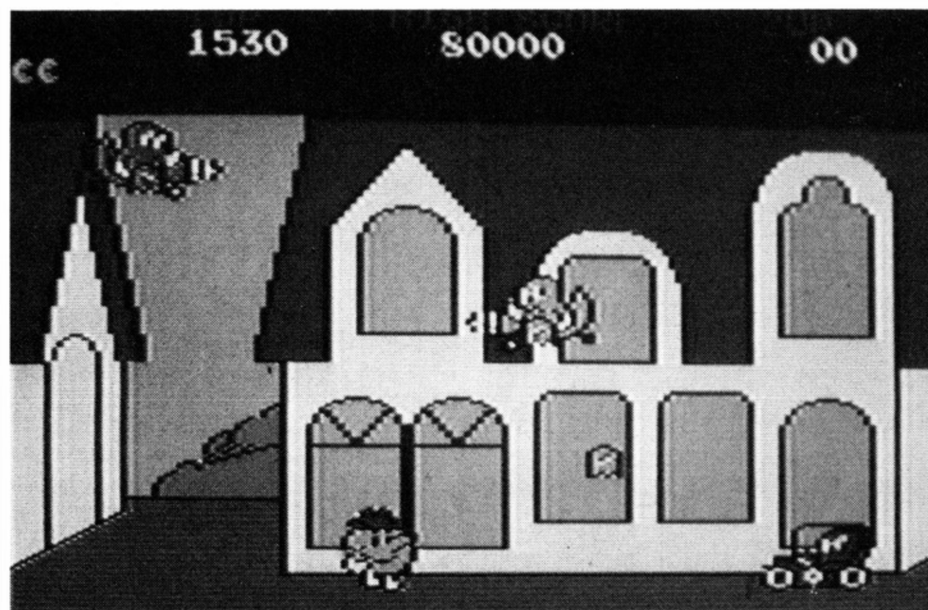
Anyway, Pacman (inkl. arme, ben, hat) drøner altså rundt i det her Pacland (der med den simple baggrundsgrafik ligner noget, en fem-årig lavede som afgangseksamen i børnehaven) og skal komme så langt som muligt. Senere i spillet kommer der et bonus-niveau, hvor du skal samle frugter, og et godt stykke endnu senere kommer udfordringer som flyvende skyer, rullende træstammer og andre farer.

Grafikken er jævnt pæn uden at være ophidsende. Lyden er helt god uden at rykke. Og action, jo det er der da, men det rykker ikke hegnspæle eller det, der er mere gang i. Fængslende? Vel mest for de yngre generationer, men OK - ikke uden evner.

Pacland bliver aldrig en klassiker som Pacman. Der vil aldrig være et spil, der matcher den ægte, gode gamle charmerende "Den med Osten": Pacman. Men Pacland er, set for sig selv og uden sammenligninger, et ganske relativt rimeligt spil. Især hvis der er småfolk (dem under 11) i familien. Spillet er af den type, alle kan lære, og sætter man ikke de store krav til indhold, kan man sagtens blive bidt af det.

Christian

Grafik	★★★
Lyd	★★★★
Action	★★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★★



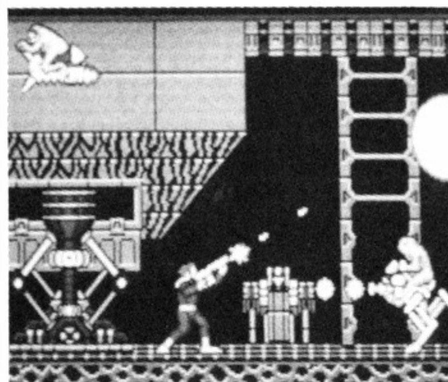
SOFT check

KEDELIGT JAPSERSPIL

Juhuu, nu skal vi rigtig til at lege. Her har vi nemlig Thexder fra amerikanske Sierra, der bare er det tykke, hvis man skal tro omslagets superpeppede reklametekst.
Thexder kommer direkte fra de overfyldte japanske byer (og programmørteamet Game Arts i særdeleshed), hvor gamedesign bliver behandlet som en kunstform. Og Thexder har mere musik, animation og gameplay, end du nogensinde havde troet muligt fra en hjemmecomputer.
Spillet er skabt til andengenerationscomputere med 16-bit processorer og avancerede animationsmuligheder.
Thexder er et af tidens bedst solgte arcadespil i Japan. Der er solgt mere end en halv million eksemplarer til hjemmecomputere. Med konverteringen til amerikanske (og europæiske) maskiner kan Thexder blive et af verdens bedst solgte computerspil!
Det lyder jo ikke helt dårligt, vel?
Selv når amerikanerens sans for overdrivelser er fratrukket teksten er der endnu en del lovprisninger tilbage. Ikke desto mindre har jeres kyniske testhold fundet ud af, at Thexder er bundskraberen af bundskraberen blandt de spil vi har set i meget lang tid.
Det kan umuligt være i Thexder, Sierra har fundet en detaljeret kunstværksgrafik og den perfekt koreograferede musik. Sådanne dyre ord kan selv den mest nærsynede og skeløjede gamestester umuligt rable af om Thexder, uanset brandertens størrelse.
Rollen som Thexder, en hyper dualarmor Robot-Jet Transformer, er ganske simpelt utrolig kedelig. Og hans varmesøgende lasere og følsomme flymekanisme er ganske som i ethvert andet tredierangsspil til VIC20.
Kortet, der fører spilleren let igennem første level må være inkluderet for at køberens tud ikke skal vokse sig alt for meget større end Pinocchio's. Kortet danner et nogenlunde skjul (holder ca. 5 minutter) for et gennemført gabespil, hvor ensformnighed er en dyd.
Vi giver ikke ti flade ører for alle de "smarte" features, som energirestaurerende dimser, omdannelsen til fly på de steder hvor spillet bliver en smule sværere, skjoldet til sikring mod de få optrin med forholdsvis heftig action og den lårtykke symbolik, der ligger i den røde farve som "forbudt" område.
Spillets eneste opløftende feature er en sød lille japser- pigestemme, der siger goddag og fortæller, når man er passeret helskindet gennem en level - på japansk, selvfølgelig.
Thexder er kort sagt rigtigt japansk. Det vil sige, lidt action og store krav til hukommelsen om, hvad man skal gøre på et givet tidspunkt. Gaaaab.
Vores hårdtprøvede testhold præsterede trods de ekstremt dårlige odds, at nå halvvejs igennem level 3 før den sidste var faldet i søvn.
Vi tør vædde på, at du ikke kan slå vores super-rekord uden brug af diverse opkvikkende stoffer!
Thexder er bare røven af fjerde division...

Morten

Grafik	★
Lyd	★
Action	★
Fængslende	hvaba'?
Pris/kvalitet	★



PSYGNOSIS IGEN

Jeps, så er der nye løjer ude fra 16-bit fyrene hos Psygnosis.
Det betyder naturligvis en superlativ intro, der ikke lader Barbarian noget tilbage.
Kort sagt, en håndfuld animeret action med en overrå space-fyr, der vrænger som Humphrey, og har en gun på størrelse med W.C.Field's tud. Bør absolut ses!
Du spiller rollen som space-fyren. Kært barn har mange navne, så folk vælger alt efter behag at kalde dig Drak, den sidste Obliterator eller ganske enkelt: Den ultimative kriger!
Og netop Jorden har mere brug for en ultimativ kriger end nogensinde før. Et krigsfartøj fra det ydre rum har udryddet hele vores flåde af stjerneskibe og er på vej til at gøre det samme med moder Jord!
For at genskabe lov og orden må skibet nødvendigvis saboteres indefra. Det betyder at du skal gennemsøge alle rummene fra den ene ende til den anden og samle ting op. - Vel at mærke uden at blive skudt i sænk af alle de mærkelige livsformer.
Med over 100 forskellige lokationer i det tredimensionelle spillefelt bliver omtanke lynhurtigt the name of the game. Et kort eller i det mindste en sværtlæselig struktur-skitse er et absolut must, hvis du også skal ligne en vinder.
Men ellers kan man jo altid gå rundt og nyde den fede grafik samt synthmelodien, der bare giver spillet <17så<10 meget ekstra i atmosfære.
Håbefulde Obliteratorer må vænne sig til at bruge det samme musestyrede kontrolsystem som i Barbarian. Men bare rolig, det gør ikke ondt, og irriterer kun lige i starten.
Der er dog et par skønhedspletter på Obliterator-gamet.
Først og fremmest hastigheden. Det går mærkbart langsommere, hvis der er mange ting på skærmen og sceneskiftene kunne også godt gå hurtigere. Jeg kunne godt tænke mig at optimere lidt på deres udviklingssystems maskinkode ved en passende lejlighed...
Spillets skelet (slås og finde ting) minder også en del mere om Barbarians end godt er. Til gengæld er der endnu ikke noteret nogen programmeringsbugs i den store sorte bog- og vi er faktisk nået et godt stykke over halvvejen i Obliterator.
Men under alle omstændigheder leverer Psygnosis et meget bedre og dybere game end Cinemaware, der tilsyneladende er det eneste softwarehus, der bevæger sig i nogenlunde samme genre.
Obliterator er klart mere biograf-agtigt, end det verden hidtil har set fra Cinemaware, der ellers gerne praler af sine "ikke inkluderede popcorn".
Det er med garanti ikke alle spillere, der føler sig tiltrukket af Obliterator. Men de der gør, får god valuta for pengene!

Morten

Lyd	★★★★
Grafik	★★★★
Action	★★★
Fængslende	★★★(★)
Pris/kvalitet	★★★★

Bag kulisserne:

SOFTWARE

- VIL DET GØRE DIG RIG?

Alt hvad du behøver for at få succes i softwarebranchen er gå-på-mod og et godt hoved... samt en hulens masse held.

Men der er visse ting du bør vide, før du prøver lykken ..

Har du en god ide til et computerspil, ligger der et færdigt gamesdesign på dit bord, eller er dit eget spil mindst lige så godt, som dem der sælges i butikkerne?
Så er der ikke langt til at forsøge sit held udi computerfaget uden for hjemmets fire vægge.
Det er ikke let på egen hånd at producere noget, der lever op til de høje kvalitetskrav i dag.
Men det er en ren jungle at komme heldigt afsted med at sælge ideen til et softwarefirma, uden at blive snydt så vandet driver!
Softwarebranchen er stadig ikke helt stueren. Der opererer alt for mange "smarte" fyre, som scorer kassen på programmørernes bekostning.
Vi har set det alt for mange gange. Og må nok indstille os på at møde det mange gange endnu...

Skal se profft ud lige fra starten

Ligegyldigt om det drejer sig om et gamesdesign eller et færdigt program, skal det se flot ud lige fra starten. Ellers risikerer du bare, at det drukner blandt alle de ting, der bliver smidt i papirkurven, længe inden "testeren" overhovedet har nået at få en tanke igennem hovedet.
For et spil betyder "flot", at introduktionsbilledet og ikke mindst den første skærmfuld spilleaction ligger nogenlunde på højde med det, man ser hos andre spil.
Lad hellere være med at indlægge noget billede, mens spillet loader, hvis ikke du er lidt af en kunstnerspire.
Det er testerens første indtryk, der går over alt andet. Hvis starten af spillet er dårligt, er det meget usandsynligt, at firmaet gider ulejlige sig med at se nærmere på produktet.
En cheatmode tæller aldrig fra i det endelige indtryk.
Og sørg for alt i verden for, at spillet virkelig er til at spille for lille Peter på 9 år. Ideelt skal spillet være let at gå til, komplet umuligt at gennemføre og være delvist betinget af held og uheld (nogle gange lettere at opnå high score end andre).
Overalt hvor vi kommer, siger softwarefirmaerne det samme. Spillet skal først og fremmest have et vist anstrøg af originalitet og tiltrækning, hvis så ikke grafikken eller lyden er helt fantastisk, har firmaet mulighed for at få det "fikset" hos en proff.

Copyrights

Et af de mest kildne spørgsmål for en håbefuld programmør er at have beskyttet sine ideer.
Hvad gør en klog, hvis et softwarefirma, du har sendt dit program til, pludselig påstår, at det er skrevet af dem?
Når du skal bevise det modsatte, er det altid en god ide at have beskytte programmet mod hacking og at have placeret en håndfuld copyrightsymboler med dit navn og dato. Det bør også stå tydeligt på skærmen - enten på startskærmen eller i selve spillet.
Det er også en god ide at gemme al dokumentationen bag programmet.
Men det gælder fremfor alt om at kunne bevise, på hvilken dato spillet blev færdiggjort. Ellers kan firmaet jo bare påstå, de blev færdige en uge før udgivelsen...
En af de simpleste sikkerhedsforanstaltninger er at forsegle et brev, der indeholder spillet, gå ned på posthuset og sende det rekommanderet til sig selv.
Med kvittering for indleveringen af brevet i den ene hånd, og den forseglede forsendelse i den anden, skulle det ikke være helt umuligt at bevise dets rette ophav.
Hvis du regner med at have en ny bestseller på hånden og ønsker en optimal juridisk sikring af programmet, bør du rette henvendelse til det engelske National Software Register.
Grundlaget for National Software Register er englændernes vage lovgivning på softwareområdet (vistnok dårligere end Danmarks!)
For et engangshonorar vil National Software Register opbevare dit bånd eller din diskette lige så længe du lever plus 50 år. De internationale ophavsrettigheder foreskriver nemlig, at man kun beholder eneretten 50 år ud over dødstidspunktet.
Firmaet er naturligvis 100% uafhængigt af alle softwarefirmaer og kan præstere et juridisk vandtæt bevis for indleveringsdatoen. National Software Register er beliggende 235 Chase Side, Enfield, Middlesex EN2 ORA.

Kontrakten

En kontrakt er uundværlig i enhver aftale, ligegyldigt hvor flinke folkene hos det interesserede softwarehus end måtte være.
Standardkontrakter findes lige fra to sider spredt tekst til



Simon Nicol. Ung programmør, der blev snydt af Ocean og Gremlin, men nu er blevet rig takket være Martech.

Som regel er kontrakterne på 1-2 år. Derefter har du så muligheden for at forhandle med budgetfabrikanterne omkring en relancering...
Husk endelig, at du reelt set ikke anses i stand til at skrive under på noget som helst bindende uden værge, så længe du er mindreårig!

Lidt succes meget fiasko

Og dermed er vi så nået til den værste del af salget - pengene.
Skal der betales et vist forskud, kommer pengene ved lanceringen, eller skal du vente et udefineret stykke tid, inden firmaet ser sig i stand til at sende pengene til udbetaling.
Du kan blive tilbudt fra 20% og helt ned til 3-4% i "royalty", afhængigt af softwarehus.
Her er det vigtigt også at overveje, hvor mange spil et givet softwarehus har for vane at sælge. Mastertronic og Firebird Silver har de laveste royalties i 'bizzen, men er alligevel klart at foretrække fremfor mange af de mindre fuldpris-firmaer.
Indhent oplysninger om reklamefremstødets størrelse, distributionen, kopieringsomkostninger, firmaets rygte og ikke mindst, om man vil forbedre spillets grafik og lyd inden udgivelsen.
Du kan blive snydt på en million forskellige måder. Der er kun en måde at få succes på - at vælge de rigtige folk og de rigtige kontrakter.
Simon Nicol (Crazy Comets og Mega Apocalypse) har for eksempel hvisket os i ørerne, at han ikke var særlig tilfreds med det unge Oceans udbetalinger. I Simons tilfælde var det tilsyneladnde et spørgsmål om "tilstrækkelig" opmærksomhed på kontraktens betingelser.
Men Nicol har været heldig. Mange andre programmører har stået med håret i postkassen, når firmaerne gik ned, før de så en krone af det lovede beløb. Jon Ritman (Head over Heels) nåede kun at få 1600 kr. for sit første program, det godt solgte Namtir Raiders.
Stol aldrig på andre end dig selv.
Og under alle omstændigheder skader en vis portion sund skepsis aldrig...

Morten Strunge Nielsen

30-40 maskinskrevne paragraffer hos firmaerne.
Det første, man skal lægge mærke til, er ordet "exclusive". Når du skriver under på sådan en kontrakt og overdrager alle rettigheder til din kommende verdenssucces, binder du dig også til at tilbyde alle dine programmer til firmaet inden for kontraktperioden.
Sådanne aftaler skal undgås. Hvis du har lyst til at skrive flere programmer til det samme firma, er det jo ganske udmærket. Men hvis du har skrevet under på en eksklusivkontrakt, og det ikke går særlig godt, er der en overhængende risiko for at løbe panden imod en jurist, hvis du skriver software for andre firmaer.
Samtidig skal du forsøge at beholde rettighederne til programmet og kun begrænse dig til at sælge marketingrettighederne til en enkelt version (på et bestemt computerfabrikat) i et begrænset antal lande. Så er du sikker på at få dine penge, hvis spillet skal udgives til andre computere eller i andre lande.
En passus, som automatisk returnerer alle de kontraktlige rettigheder til dig, hvis softwarehuset går ned, holder op eller bliver udsat for en fjendtlig overtagelse, kan ligeledes vise sig at være guld værd, hvis uheldet er ude.
Det er også almindeligt udbredt at angive en bestemt tidsgrænse for hvornår spillet senest skal være på markedet, og hvorlænge softwarehuset har rettighederne til spillet.



Brødrene fra Code Masters startede med at skrive spil selv. Men det er ved at markedsføre andre folks spil, at de har tjent kassen til sportsvogne og flotte villaer.

Verdens bedste hacker slår til:

Superhacking

Den berømte/berygtede tyske hackerklub, Chaos Computer Club, har slået til igen... Og dennegang var slaget hårdere end nogensinde før. Det var NASA, der fik den ubehagelige ære at være målet for hackernes udfoldelser. Opgaven blev naturligvis løst til UG med kryds og slange.

De smarte computer-"nørder" nåede helt ind og fik ubegrænset access til systemernes allerinderste del - operativsystemet - og dermed fri adgang til alle filer.

NASA skulle være særdeles godt beskyttet mod uautoriseret adgang på grund af sit tophemmelige indhold. Men det var altså ikke nok til at lukke den berømte computerklub ude.

Efter optrævlingen af et af de bedst sikrede computersystemer kan interessen nu begynde at samle sig om NATO. Fremtiden kunne meget vel vise, at der ikke er meget mere end forkortelserne til forskel på NASA og NATO.

Skrækvisionen fra Wargames-filmen kunne gå i opfyldelse, før verden aner det!

NASA og dressing

Langt størstedelen af de mainframes, der kører rundt om i verden, er af VAX-typen. VAX-maskinerne kommer fra Digital Equipment Corp. og bruger VMS (Virtual Memory System) som operativsystem.

I NASA's tilfælde var det også en VAX, som Chaos Computer Club trængte ind i.

Men formanden for "kaosklubben", Steffen Wernery, er ikke bleg for at prale med sine specielle evner. "Jeg kan komme ind i alle EDB-anlæg, der er tilsluttet det offentlige telefonnet", påstår han med overbevisning i stemmen.

Wernery har sandt at sige også vist sig mange gange. Chaos Computer Club har blandt andet udført et vellykket elektronisk røveri af en halv million D-mark, fundet adgangskoden til CERN's database (primært oplysninger om kerneforskning) og leget kispus med Philips.

Klubben spreder sit virke over mange felter.

Mens NASA's computere var under behandling, var nogle af de andre medlemmer travlt beskæftiget med at ændre på salatdressingen hos Burger King-kæden og "fikse" overskrifterne i den østtyske avis, "Neues Deutschland".

Vel inde i systemet

Men det var som sagt meddelelsen "Welcome to NASA. This is SPAN", der vakte størst interesse.

SPAN er en forkortelse for Space Physics Analysis Network, der er samlingspunktet for verdens luft- og rumfart. Chaos Computer Club fandt blandt andet en lang række opfindelser fra Apollo-tiden (60'erne og 70'erne), der var røget i mølposen.

Nogle af de mere specielle effekter var røgfrie cigaretter, smeltefri chokolade og kuglepenne, der også virker efter hensigten i vægtløs tilstand.

Udover at være en genvej til resten af NASA's EDB-systemer, er det også muligt at slutte sig på det verdensomspændende HEP-NET (High Energy Physics Network).

Via SPAN gravede Chaos Computer Club sig stille og roligt ind i NASA-computerne. Undervejs blev klubben beriget med et komplet sæt konstruktionsplaner til Challenger-rumfærgen, der nok burde kunne indbringe en pæn rund sum med en del nuller på det "sorte" marked...

Steffen Wernery kunne arbejde frit med NASA-computerne, lige så meget som han havde lyst til. Dataindbruddene blev ikke detekteret af sikkerhedssystemet.

Efter et år i NASA-computeren begyndte samvittighedskvalerne imidlertid at melde sig. Wernery var nået så langt ind, at det var muligt at hente alle de superhemmelige data for SDI (Ronald's stjernekrigssystem) ud på printeren. Til sin skræk opdagede Wernery, at han var nået ind i computeren, der tager sig af USA's atomforsvar. Hvis han ændrede i data'ene ved en fejltagelse, kunne det i værste fald resultere i en katastrofe.

Chaos Computer Club fik kolde fødder og henvendte sig til den tyske efterretningstjeneste, som sørgede for at informere CIA og NASA om det svage led i mainframekæden.

Sådan gjorde de

Og netop det svage led viste sig at findes på alle VAX-maskiner, der bruger version 4.4 af VMS-systemet. Så Digitals folk fik særdeles travlt med at bringe en ny version på gaden efter afsløringerne.

Klubben trængte ind i VMS-systemet via systemkaldet SETUAI, der gives alle (inklusive illegale) brugere tilgang til de "sikrede" data i SYSUAF.DAT filen. Det er SYSUAF, som forvalter brugernes kodeord og deres privilegier.

Når man forsøger at skrive til SYSUAF.DAT for at ændre i filens data kommer der en fejlmelding tilbage. Men det er kun en software-fejl, hvorfor man kan ignorere fejlmeldingen og skrive til filen.

Ved hjælp af en såkaldt trojansk hest kunne Chaos Computer Club lige så stille tappe sig længere og længere ind i systemerne. Når alle de øvrige brugere af systemet lavede et log-in blev deres kodeord opfanget og gemt.

Efter et bestemt stykke tid gik hackerne så ind og tappede de opfangede kodeord ned på deres PC.

Sådan fungerer en trojansk hest

Første skridt for Chaos Computer Club var at komme igennem til NASA-computeren som gæst (bruger med minimale systemprivilegier).

Derefter udnyttede man gæstfriheden og SYSUAF-fejlen til at lægge et lille program ind. Programmet, der opsamler alle oplysninger fra brugere med højere prioritet, kaldes populært "Den Trojanske Hest" efter sit græske ophav.

Den trojanske hest benytter sig så af brugerens højere prioritet til at lægge sig selv endnu et trin op på privilegistigen og tappe fra den nye position. Sådan infiltreres sluttelig hele systemet til programmet er nået op på superbruger- eller systemmanagerniveau.

Spredningen af trojanske heste rundt over hele systemet gør det også ganske umuligt, at spore dets ophav. De er ganske simpelt over det hele...

Efterhånden som den trojanske hest voksede i proportioner sørgede Chaos Computer Club også for at forfine dens arbejdsmetoder.

Den sidste version af "hesten" arbejdede ubemærket i baggrunden, som en slags automatisk regneproces. Det var derfor muligt, at tappe alle systemer på nettet med det fejlbehæftede VMS-system, gennem den samme trojanske hest.

Det tager kun ganske få minutter inden programmet er på plads klar til at tappe.

Undervejs blev version 4.4 (fra maj '86) udskiftet med version 4.5. Men det betød ingenting, fejlen var der stadig.

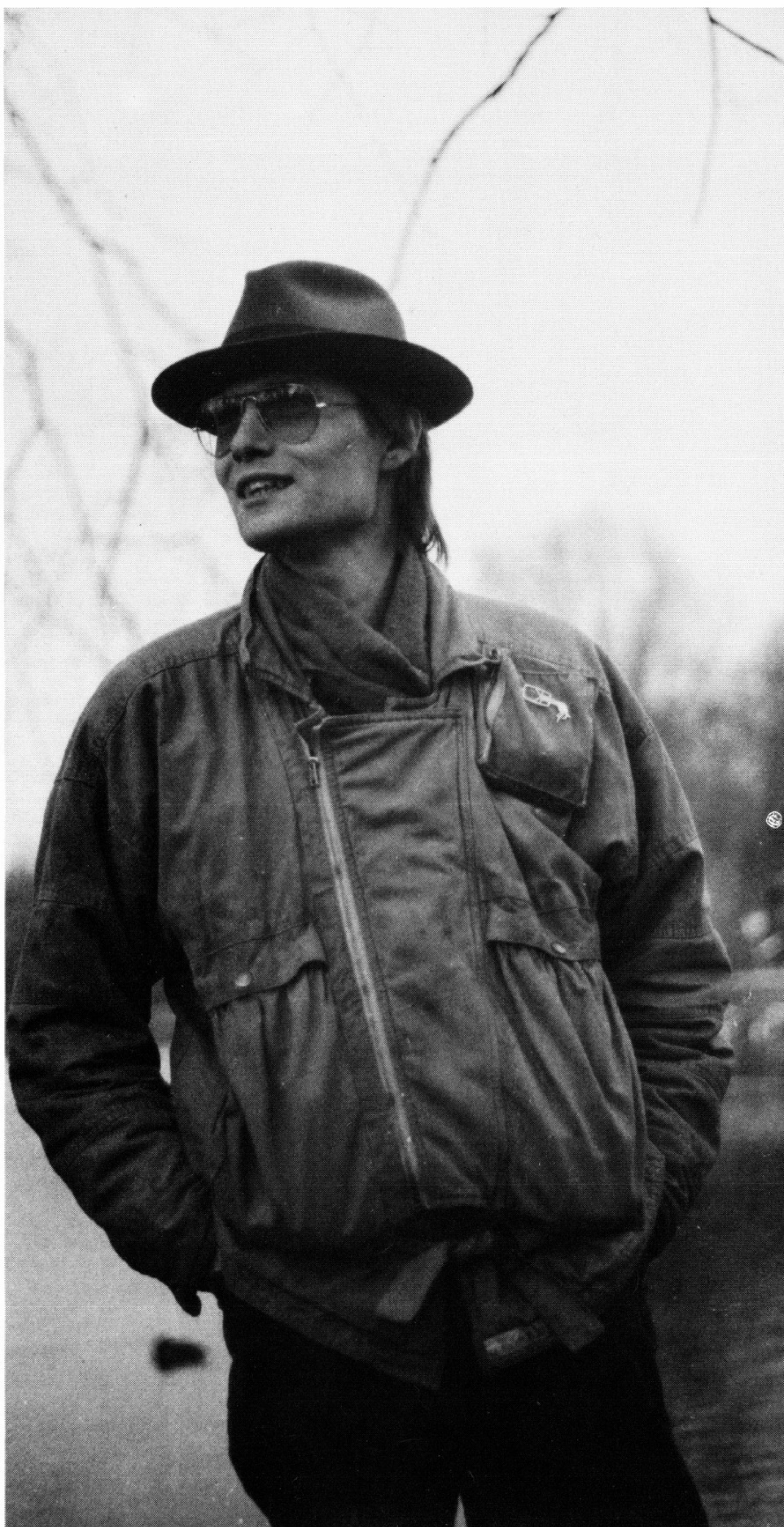
Elendig sikkerhed

Det mest forbløffende i forbindelse med Chaos Computer Club er, hvor lidt klogere både offentlige og private firmaer er blevet af skade.

For et halvt års tid siden opskræmte PC-virusen hele dataverdenen. Nu er det de kolossale mainframe-systemer, der styrer vores dagligdag, som er i skudlinien!

Chaos med Steffen Wernery i spidsen har gang på gang påpeget at den virkelige fare ikke er klubben, men computerfolk med kriminelle motiver. Alligevel ser man ikke ud til at være blevet mere sikkerhedsbevidste rundt omkring, når "klubben" har været på et illegalt besøg i arkiverne.
Der er tilsyneladende heller ikke sket andet i forbindelse med NASA-sagen, end at Digital-systemet har fået et par forbigående skrammer i sin troværdighed.
Og det til trods for, at Digitals operativsystem sikkert indeholder flere potentielle bagindgange, der kun venter på at blive udnyttet af en programmør med lyst og vilje til indbrud. Men det er slet ikke sikkert, vi nogensinde hører om den næste superhacker. Han kunne jo vælge afpresning som et bedre alternativ til offentlig omtale...

Morten Strunge Nielsen



Softwarefirmaerne, der gik konkurs:

DE D

Softwaremarkedet er i løbet af ganske få år vokset fra de glade amatører. Nu er det mændene med nålestriber, der sælger computerspil, men som for den sags skyld lige så godt kunne sælge sæbe eller brugte biler...

Husker du historien?
Det gør SOFT.
Og når vi kigger i nogle af de ældre numre, falder alle de nu gemte og glemte navne endnu stærkere i øjnene.
Dengang var softwaremarkedet nyt og spændende, fyldt med hurtige penge og enkelte fortjente succeser. Der findes faktisk kun en lille håndfuld spil, der har overlevet sig selv og tiden.
I begyndelsen af computeræraen var der ikke nogen udbredt orden i forholdene, og de fleste spil blev lavet hjemme på køkkenbordet og solgt ud af bagdøren.
"Bagdøren" var små rubrikannoncer i tidens få computertidsskrifter og lokalsprøjter. Som regel var udbyder, programmør og den produktionsansvarlige en og samme person.
De fleste program-annoncer, der inficerede verdens pladsrubrikker, var noget a la "højopløsningsgrafik, fantastiske lydeffekter og 100% maskinkode".
Alle forretninger blev ordnet pr. postordre - altså med check eller giro. Og køberne måtte finde sig i at vente op til flere uger på det lovede game.
Når programmet nåede frem, viste det sig i fire ud af fem tilfælde ikke at kunne leve op til annoncens flotte ord. Det var måske en elendig efterligning af Pacman eller Donkey Kong, som var overordentlig populære på den tid. Eller også kunne spillet slet ikke loades på grund af et alt for dårligt kopieringsudstyr.
Men det kunne også gå meget værre. - Måske kom programmerne aldrig til veje. Fortællingerne om firmaejere, der forsvandt ud i det blå efter at have indløst en masse checks, var ikke så få. Og der var ikke meget, den menige køber kunne stille op i sådanne tilfælde...

Markedsleder Imagine

Den store ustabilitet omkring programmerne begyndte efterhånden at gå folk på.
Så da computerne bom'ede i 1984/85, begyndte der at dukke rigtige computerforretninger op. Og det blev begyndelsen til enden for det blomstrende postordremarked.
Postordrerne fik deres nådestød, da også fotoforhandlere og et par enkelte kæder gik ind på computermarkedet.
Den nye markedsstruktur betød også nye softwarefirmaer, som var de egentlige forløbere for dem, vi har i dag. Tidens to markedsledere hed Imagine og Quicksilva.
Men datidens Imagine lever ikke mere.
Imagine var nemlig den tids absolut største softwarehus, der bragte de professionelle marketingprincipper og termen in-house programmører ind i branchen.
Men efter en superstart, der producerede softwareverdenens første idol (Eugene Evans, 17 år), gik det udelukkende ned ad bakke. Liverpool-firmaet brugte ganske enkelt for mange penge på hurtige sportsvogne, annoncer og dødfødte spilprojekter.
Rettighederne til Imagines navn og logo blev købt af et meget ungt softwarefirma, der lige havde skiftet navn fra Spectrum til Ocean...

Ingen overlevende

Quicksilva blev det andet store softwarehus i historien.
Det som allerede startede i 1980 i et lille soveværelse i Southhampton (som producent af hardware), skulle i løbet af tre år vokse til Englands mest produktive firma.
Som den diametrale modsætning til Imagine var Quicksilva tilbageholdende og havde kun meget få in-house programmører. Firmaet var meget afhængigt af eksterne programmører.
Alligevel skulle også Quicksilva lide en krank skæbne to år senere.
Navnet blev solgt til Argus Press Software, der stadig bruger det til at hælde software-affald ud over markedet...
Det er faktisk chokerende læsning, at ingen af de store firmaer har overlevet uden mere eller mindre "fjendtlige" overtagelser siden 1984.
Firmaerne fra dengang var Abacus (konkurs), Atarisoft (opgivet), Automata (konkurs), Beyond (købt af Firebird), Bug-Byte (konkurs, navn solgt til Argus), Carnell (konkurs), Lothlorien (solgt til Argus), Mikro-Gen (solgt til Creative Sparks Distribution, der er gået konkurs), Richard Shepherd (konkurs), Silversoft (indlemmet i CRL), Softek (nu

DØDE

The Edge), Ultimate (solgt til US Gold) og Vortex (solgt til US Gold).
Det eneste, der er tilbage fra "gamle" dage, er Crystal Computing (navneændring til Design Design), Hewson, Level 9 og Richard Wilcox (starten på Elite).
Alderspræsidenten Melbourne House er desværre ikke længere repræsenteret på prestige-listen. Resterne af firmaet blev opkøbt af Mastertronic sidste år.

Opskrift på bestseller
Allerede i 1983 kendte softwarebranchen sin besøgstid hos køberne.
Ian Sinclair fra IJK (software til Oric og Acorn BBC-computerne) sagde ligeud, "at mens køberne elsker spillehalsefterligninger og anmelderne hader dem, er det lige omvendt med de virkeligt originale ting".
Det har så absolut ikke ændret sig op til i dag. Selvom flere originale spil har fået succes, er hovedparten af bestsellerne spillehalskonverteringer eller varianter over temaet.
Og for at få spillene til at ligne dem fra biografernes kældre, må der først og fremmest være flot grafik, masser af "zaps" og tyk action. Sådanne ting æder hukommelse, og pladsen bliver hurtig knap.
Indtil fremkomsten af 16-bit computerne havde programmørerne bare at vælge mellem pest eller kolera - god præsentation af varen, eller et gameplay med dybde.



Fra den glade Imagine-tid



Hos konkurrenten Quicksilva var der også gang i salget. Ude til højre i billedet ser man Rod Cousens, den administrerende direktør, som senere endte hos Activision.

DE DØDE

Valget faldt som oftest på præsentationen, fordi produktet frem for alt skulle kunne sælges...

Den alternative vej til bestselleren

Activision viste vejen for softwarefirmaerne med den overdådige lancering af Ghostbusters. Ved den danske lancering i Forum spillede de Ghostbusters konstant.
Spillet var egentlig ikke nogen fantastisk programmeringspræstation (udover den vellykkede efterligning af soundtracket). Men koblingen mellem Ghostbusters-filmen og Ray Parker-hittet virkede.
Computerspillerne tog Ghostbusters til deres hjerter og gjorde gamet til det hidtil bedst solgte.
Og Activision er også godt på vej til at profitere på deres uindskrænkede software-rettigheder til Ghostbusters-navnet igen. Dan Ackroyd skal til at starte optagelserne af den næste Ghostbusters film (kodenavn: Ghostbusters II), og Activision står med alle rettighederne til en ny potentiel verdensplage.
Lige siden Ghostbusters har licenserne været en god genvej til succes. De har kort sagt vist sig at være en anden - og lettere farbar - vej til at score kassen, end at skulle præstere noget nyt og originalt hver gang.Netop derfor bliver alt, hvad der kan krybe og gå af underholdning licenseret af softwarefirmaerne. Licenserne går lige fra biograffilm, TV-serier og spillehalsmaskiner til legetøj og tegnserier.
Indtil videre afhænger salget i langt højere grad af licensen end af det færdige resultat. Folk køber gerne noget biks, hvis bare der står et eller andet smart uden på pakningen.
Men det er nok kun et spørgsmål om tid, inden licenserne bliver så almindelige, at de ingen indflydelse har på køberne.

Ingen originalitet?

Der er mange fordele ved udviklingen på softwaremarkedet.
Nu til dags er det let at få fat på programmerne, og programmørerne behøver ikke længere selv at stå med hele ansvaret for deres programmer. En programmør kan koncentrere sig 100% om det at programmere!
På den anden side stiller den lukkede markedsstruktur med få og store software-mastodonter og indkøbsorganisationer øgede krav til deres fremsynethed. Det nytter ikke noget bare at spytte variationer over Space Invaders på markedet.
Alle fremskridt inden for genren kommer fra et eller flere originale programmer.
Et af de klassiske eksempler er Ultimate's første arcade adventure, Knight Lore, der introducerede en helt ny spilform. Det var flot og det solgte.
Siden da er der udsendt utallige Knight Lore-lignende spil, der har opnået lignende gode salgstal. Akkurat som et Pacman-game gjorde det i 1984.
En af de mest kedelige oplevelser i 'bizzen var behandlingen af Mel Crouchers særdeles intelligente Deus Ex Machina, der aldrig fik en retfærdig udbredelse.
Flere af de store softwareopkøbere ville ganske simpelt ikke have noget med programmet at gøre, fordi det ikke var til at placere i nogen bestemt kategori. Spillet var for unikt?!

Små firmaer går ikke

I dag er markedet strengt opdelt mellem udvikling og markedsføring.
De tunge softwarefirmaer sidder på markedsføringen og den grovest underbetalte del af programmørstanden (såkaldte in-house programmører). Habile in-house programmører når kun i ganske særlige tilfælde op over 10.000 kr. (i den betydeligt mindre skatteudhulede engelske valuta) om måneden.
In-house programmørerne får ikke lov til at lave nogle originale ting. De udfører slavearbejde som konverteringer af spillehalsmaskiner eller overførsel af en "original" succes til et andet computerformat.
Det er ude hos de små uafhængige programmørteams, at fremskridtene ser dagens lys. Og det er faktisk også her pengene ligger. Hvis nogle uafhængige programmører har præsteret et superspil, kan de bare gå rundt til de store firmaer og lade dem byde hinanden op...Men det er så meget desto sværere at overleve som uafhængig programmør. Pengene kommer ikke med posten hver måned, så spillene må nødvendigvis være gode hver gang.
Derfor er det indtil videre kikset totalt for alle de danske softwareforsøg.
Kele Line, der var Danmarks første forsøg på at nå ud over amatørstadiet, var ikke professionelle nok og røg ned med et brag, mens programmørerne hos Starvision var så dygtige, at de blev købt ud af et kendt amerikansk firma.
Så mangler softwareverdenen kun at få Parsec Software ryddet af vejen, før Danmark igen er et ikke-spilproducerende land. En særdeles kedelig tanke...
Alt imens Danmark ligger og roder på gulvet, udvider koncernerne US Gold, Mastertronic, British Telecom, Activision og Electronic Arts med nye labels og nye programmører.

Morten Strunge Nielsen

AMIGA

ARCADE ACTION AID



4xA

Yep, tro det eller ej. Ligegyldigt, hvor meget og hvor længe du end gnider dine øjne er den foran dig, den nye særsektion, Amiga Arcade Action Aid - eller slet og ret 4xA!

Den eneste der bestemmer, hvor ofte 4xA skal udkomme, er dig. Ja, lige netop dig, der gemmer sin store næse bag Amiga-skærmen.

Vi kan kun udgive 4xA, når der er nok tips og tricks.

Så I har bare at overdænge redaktionen med tips og tricks til Amiga-spillene.

Værs'go og spis!

Way of the Little Dragon

Vi var desværre lidt for pæne overfor danske Parsecs' Way of the Little Dragon, da det blev anmeldt.

Kort efter, at bladet gik i trykken, opdagede vi selv, hvor let det egentlig er. Her er ingen brug for pokes eller andre snyderier.

Du skal ganske enkelt presse modstanderen op i et hjørne og udnytte et af dine yndlingsslag eller spark, hver gang han åbner sig.

Så skulle den sag være færdig og i orden på alle otte niveauer. Metoden kræver blot en smule tålmodighed.

Værst er det på tredie niveau, hvor din modstander hele tiden forsøger at angribe. Men du finder snart ud af vente til det rette øjeblik.

Det kan ikke være andet end sjusket programmering/playtesting, der lader sådan en bommert gå igennem nåleøjet.

Parsec - shame on you!

Faery Tale

Som en pæn afveksling fra de mere tempofyldte sider af Amiga'ens talenter har vi også opsnappet et par tips til Faery Tale Adventure.

Hvis du føler dig fuldstændig "lost", fordi du kan se Azal, men ikke kan komme ind i nogen af rummene, er det fordi du ikke har alle fem statuer.

Når du har fundet en svane på Swan Island (svaneøen), kan det være et problem at få den til at flyve. Det ordnes ved at slå heksen i Grimwood rimeligt meget ihjel og tage den gyldne lasso, der bliver tilbage.

Karate

Amiga Karate er ikke helt så let at klare som Way of the Little Dragon, kun næsten. Her er poket, som gør dig til et sortbælte med 80 liv.

Først RENAMER du den gule trekant ikon til KARATE og knytnæve ikonen til SNYD. Det gør man med RENAME fra Work-Bench.

Derefter loader du Amiga Basic og taster denne hurtige rutine ind. Læg mærke til, at # og %-tegnene svarer til henholdsvis nummertegnet (to skrå og to vandrette streger) og dollartegnet, som vores satsmaskiner ikke kan skrive.

Tak til Lars Henriksen!

```
10 OPEN "R", #1, "KARATE:SNYD",1
20 FIELD #1, 1, AS N%<R
30 FOR A=26078 TO 26104
40 READ T
50 RSET N%=CHR%(T)
60 PUT #1, A
70 NEXT A
80 RSET N%=CHR%(80)
90 PUT #1,A-579
100 DATA 72, 65, 67, 75, 32, 66, 89, 32
110 DATA 65, 78, 68, 89, 32, 71, 82, 73
120 DATA 70, 7, 32, 70, 79, 82, 32, 89
130 DATA 79, 85
```

Insanity Fight

Og her er så et hurtigt lille trick til alle jer shoot'em up fanatikere ude over det ganske land.

Hvis du af en eller anden grund synes, at action'en bliver lidt for hed til din smag, trykker du ganske simpelt på de to museknapper, fire på joysticken og L-tasten samtidig.

Så siger det nemlig vups.... og du er fremme ved den næste skærmfuld rå action.

Goldrunner

Mer' action...

Dennegang er det bare Goldrunner fra Microdeal.

Her trykker du på funktionstast 5 (F5) for en fuldstændig sikring af dit rumskib.

Et let tryk på U og I-tasterne smider dig frem til den næste skærm.

Barbarian

Psygnosis' Barbarian er bare mega-vold med fuld udstyring og fed pixel-kunst.

Derfor har vi da også hittet på et lille tip til alle Danmarks små smølfer, der ikke kan hitte rede i forside og bagside på et af de gode gammeldags håndvåben.

Du trykker ganske enkelt tastkombinationerne 0 og 4, 0 og 8, 5 og 9 ind i Amiga'en. Så har du en "smule" flere liv end normalt.

Men lad det ikke afskrække jer fra at overdænge os med tips og tricks til denne fede klassiker.



1985
POKE 24036,0
SYS 20000

Air Wolf
POKE 13473,255

Air Wolf II
POKE 25958,205

Alligata Blagger
POKE 53264,126
eller POKE 3574,44

AMC
POKE 11639,240

Ancipital
POKE 18679,173
SYS 16384

Antiriad
POKE 43144,234
POKE 43145,234
POKE 43146,234
POKE 43147,234
SYS 32777

Aquanaut
POKE 13038,169
eller POKE 13039,200

Arc of Yesod
POKE 33969,234
POKE 33970,234
SYS 2053

Arcadia
POKE 10930,234
POKE 10915,234

Asterix
POKE 9774,205

Astro Blaster
POKE 30755,255

Auf Wiedersehen Monty
POKE 21862,76
POKE 21863,123
POKE 21864,85
SYS 16384

Automania
POKE 2249,9

Batalyx
POKE 19567,234
POKE 19568,234
POKE 19569,234
SYS 16384

Big Ben 1984
POKE 10432,255
SYS 19072

Big Mac
POKE 4170,240
SYS 19072

Blue Thunder
POKE 9638,234
POKE 9639,234

BMX Simulator
POKE 13937,0
SYS 4096

Boulderdash II
POKE 25088,250
POKE 25112,165
eller POKE 23114,255

Boulderdash III
POKE 15334,250
eller POKE 16494,169

Brian Bloodaxe
POKE 38270,165
POKE 39079,165
SYS 39145

Bug Blaster
POKE 18760,234
SYS 18360

Captain Starlight
POKE 13368,173

Cave Fighter
POKE 35276,255

Caveman
POKE 3332,255

Caverns of Khafka
POKE 37803,234
POKE 37804,234

Caverns of Silahc
POKE 16805,169
POKE 16806,0
POKE 16807,234
SYS 5000

Challenge of the Gobat
POKE 28798,80
SYS 16384

Chuckie Egg I
POKE 16851,255
SYS 14848

Clever & Smart
POKE 16505,0

Cliff Hanger
POKE 5528,0

Cohen's Tower
POKE 7279,0

Combat
POKE 32765,42

Comic Bakery
POKE 59582,173
SYS 2304

Commando
POKE 14631,0
SYS 2128

Congobongo
POKE 3655,5

Cracker's Revenge
POKE 30190,255

Crazy Caveman
POKE 3332,255

Crystal Castles
POKE 5643,255

Crystal Castles II
POKE 5714,173

Curse of Sherwood
POKE 6404,0
SYS 17423

Cuthbert in Jungle
POKE 2659,5

Cuthbert in Space
POKE 2726,255

Cybertron
POKE 6888,234
POKE 6889,234
POKE 6890,234
POKE 6891,234
SYS 2128

Dallas Star
POKE 3271,0

Dare Devil
POKE 24683,138
Dennis II
POKE 24684,2
SYS 39700

Decathlon
POKE 9450,173

Decathlon (Ocean)
POKE 9450,173

Defender
POKE 3005,5
eller POKE 2814,255

Deliverance
POKE 56356,234
POKE 54657,234
POKE 53658,234
SYS 7360

Denarius
POKE 38218,234
POKE 38219,234
POKE 38220,234
SYS 6912

Dragon's Lair
POKE 5960,204

Dragon's Lair II
POKE 4112,234
POKE 4113,234
SYS 3072

Drelbs
POKE 8813,255
eller POKE 10445,250

Dropzone
POKE 1007,55
POKE 1011,132
POKE 1012,255
SYS 1006

Eagle Empire
POKE 2214,50
eller POKE 24345,173

Elevator Action
POKE 50911,234
POKE 50912,234
POKE 50913,234
POKE 50914,234
POKE 50915,234
SYS 53200

Elidon
POKE 2811,173
SYS 2304

Enforcer
POKE 12227,228
POKE 12228,49
SYS 52432

Escape
POKE 5514,27

Espial
POKE 3369,33

Exploding Fist
POKE 6901,255

Exploding Fist II
POKE 6701,255

Exterminator
POKE 5908,76
POKE 5909,88
POKE 5910,23
POKE 5911,234

Exolon
POKE 7427,205
POKE 7651,205
POKE 5650,205
SYS 2061

Falcon Patrol II
POKE28768,234
POKE 28769,234
SYS 28672

Fall Guy
POKE 11190,50

Firelord
POKE 7852,205
SYS 2304
eller POKE 3740,99
POKE 5721,238
SYS 2304

Firetrack
POKE 12285,234
POKE 12286,234
POKE 12287,234
SYS 9216

Force One
POKE 2203,255
SYS 2063

Frostbyte
POKE 4388,165
SYS 2825

Galaxy Terror
POKE 2780,240

Game Over
POKE 15244,234
POKE 15245,234
SYS 2304

Gauntlet
POKE 48621,96
SYS 32768
eller POKE 49009,96
SYS 32768

Gerry the Germ
POKE 2307,1
SYS 2304

Gilligan's Gold
POKE 17993,0
SYS 25532

Gorf
POKE 7240,234
POKE 7241,234

Gridder
POKE 6757,173

Gridrunner
POKE 35869,173

Grog's Revenge
POKE 27201,108



Guardian
POKE 21050,169
POKE 21051,0
POKE 21052,234
POKE 21053,234
POKE 21054,234
SYS 24765

Gyruss
POKE 3999,20
eller POKE 9024,100
eller POKE 4491,99

Hades II
POKE 6871,234
POKE 6872,234

Happiest Day of...
POKE 52949,234
POKE 52950,234
POKE 52951,234
SYS 52744

Harrison Ford
POKE 15764,167

Haunted House
POKE 7609,234
SYS 9500

Head Over Heels
POKE 30315,144
POKE 30316,144
SYS 32490

Heli Flight
POKE 2400,32

Henry's House
POKE 4063,173
SYS 2560

Hercules
POKE 3905,169
POKE 3906,0
POKE 3907,234
SYS 2304

Hexpert
POKE 21875,173
POKE 21872,173



House of Usher
POKE 7870,60
eller POKE 6721,238

Hovver Bovver
POKE 32133,65
SYS 32768

Hunter Patrol
POKE 9307,234
POKE 9308,234
SYS 12080

Hypercircuit
POKE 31352,250
SYS 26624

Jet Boot Jack
POKE 29446,255

Jungle Hunt II
POKE 2117,0
POKE 2242,165

Jupiter Lander
POKE 2632,0
eller POKE 2432,0

Killerwatt
POKE 40305,234
SYS 33792

Last V8
POKE7149,173
POKE 7326,173
POKE 7858,173
SYS 3328

Lazerforce
POKE 31611,197
POKE 11783205
SYS 40680

Lightforce
POKE 11547,5
SYS 6713
eller POKE 14235,234
POKE 14236,234
SYS 2061
eller POKE 40725,0
SYS 2061
eller POKE 1334,205
SYS 2061

Living Daylights
POKE 4390,238
SYS 4352

Megazone
POKE 6252,240

Miner
POKE 9450,173
eller POKE 16424,240
eller POKE 2471,255

Monster Attack
POKE 19228,234
POKE 19229,234

Nemesis
POKE 5868,255
SYS 5768

Oerm
POKE 14864,0

Oink
POKE 39922,165
SYS 16384

Olli and Lisa
POKE 8844,165
SYS 7427

Orpheus in the Underworld
POKE 18870,234
POKE 18871,234POKE 10118,liv

Pesky Painter
POKE 4833,255

Poster Paster
POKE 17826,255
SYS 37874

Protector II
POKE 16425,6

Quintic Warrior
POKE 8547,173
SYS 8233

Quasimodo
POKE 16173,243

Red Max
POKE 6352,173
SYS 2064

Repton III
POKE 16953,234
POKE 16954,234
POKE 16955,234
SYS 16384

Revenge Camels
POKE 2599,230
eller POKE 2746,230

Ring of Power
POKE 43.207
POKE 44,24

Robin of the Wood
POKE 36391,255
SYS 16384

Robin to the Rescue
POKE 6144,234

Rocket Roger
FOR A=7680TO 7720
POKE A,255
NEXT
SYS 5600

Saboteur
POKE 56325,255
SYS 30735

Sabre Wulf
POKE 3203,240

Save New York
POKE 7086,240

Scooby Doo
POKE 7450,96
SYS 2560

Scramble
POKE 11291,175

Sentinel
POKE 6664,96
SYS 16128

Slamball
POKE 3245,200
SYS 2066

Slurpy
POKE 7599,255

Son of Blagger
POKE 6626,232
eller POKE 3560,8

Sorcery
POKE 56325,255
SYS 31744

Space Action
POKE 5697,171

Space Invasion
POKE 2409,173

Space Pilot
POKE 3486,12
POKE 3487,221

Spellunker
POKE 10407,44
SYS 9838

eller POKE 19125,234
POKE 19126,234
SYS 9838

Split
POKE 7033,234

Personalities
POKE 7034,234
POKE 7035,234
POKE 2050,234
SYS 13165

Spooks
POKE 14919,32
SYS 5616

Starfighter
POKE 2837,234
POKE 2838,234

Stealth
POKE 30590,173
SYS 53055

Strangeloop
POKE 45486,173
POKE 44217,173
SYS 865

Super Breakout
POKE 2148,255

Superman
POKE 37940,0
POKE 22605,0
SYS 4096

Super Zaxxon
POKE 16149,155

Survivor
POKE 19563,255
eller POKE 19523,100

Tales of Arabian
POKE 2631,173
Nights POKE 2632,141
POKE 2633,169
POKE 2634,89

Taskmaster
POKE 29577,234
POKE 29578,234
POKE 29579,234
SYS 27328

Temple of Apshai
POKE 3574,44

Terminator
POKE 8323,255
SYS 6704

Time Runner
POKE 8543,9

Tir Na Nog
POKE 34202,200
SYS 2060

Tom
POKE 39275,255

Trapdoor
POKE 14914,96
SYS 14336

U-46
POKE 37895,163

UGH!
POKE 22178,255

Underwurlde
POKE 34404,45
SYS 36209
inga motst}ndare:
POKE 40537,141

Velocipede II
POKE 6152,48

Video Meanies
POKE 18535,234
POKE 18536,234
SYS 19723

Vulcano
POKE 29125,255

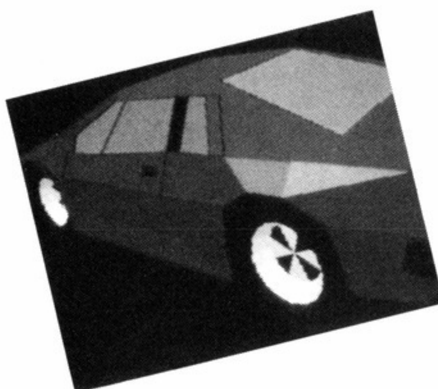
Wallie Goes ...
POKE 8144,238

West Bank
POKE 12713,165
SYS 4100

Wheelin Wallie
POKE 27427,173

Whirlynurd
POKE 1011,248
POKE 1012,252
RUN
POKE 17201,240
SYS 16384

Whistler's Brother
POKE 26188,0





Wizards Lair
POKE 32354,250
SYS 49328

Wizard of War
POKE 10430,240
eller POKE 10435,240

Wonderboy
POKE 2676,234
POKE 2677,234
POKE 2678,234
SYS 2112

Xerens
POKE 2273,238
eller POKE 2273,234
POKE 2274,234
POKE 2275,234

Xevious
POKE 5605,76
POKE 5606,31
POKE 5607,22
SYS 5000
eller POKE 5363,240
SYS 5000

Yie Ar Kung-Fu
POKE 36445,173
POKE 41603,208
SYS 828

Zodiac
POKE 4587,96
SYS 16896

Zynaps
POKE 37281,255
SYS 32769

Zyrons Escape
POKE 1591,173
SYS 4166

SOFT cheap

FRISTENDE FRIBRYDNING

Championship Wrestling (US Gold)
I rækken af slå-og-sparke spil (karate og al det sjov) kom for godt og vel et års tid siden et game kaldet "Championship Wrestling". Så det er altså brydning, vi taler om...
Spillet var faktisk helt iorden. Og nu er det lanceret på B-pris, så nu er det faktisk endnu mere iorden. Faktisk helt iorden- iorden.
Spillet kommer oprindeligt fra Epyx og de er kendt for kvali, ikke mindst med Summer Games-serien. I CW skal du sparke løs på nogle tunge drenge, der bruger lige så ufine metoder over for dig, men nuvel - du kan sagtens klare den med lidt snilde.
Spillet er forholdsvis nemt at lære, men hver modstander har "personlighed", så man efterhånden føler et had mod hver enkelt. Derfor bliver man hængende i flere timer ad gangen - jo, det her spil bli'r man hooked på.
Grafikken i Championship Wrestling er stor, flot og farveladerig.
Der er 18 forskellige moves, også de mere luskede. Og så er der vilde modstandere, der kun følger junglelovens regler.
Det spænder ikke stille af...
Inden du loader Championship Wrestling skal du sikre dig, at du ikke skal ud eller skal noget andet de næste par timer. For når du først er i gang, glemmer du verden omkring dig. Helt 100.
★★★★★

DAN, HAN TØR

Dan Dare (Ricochet)
Tegneseriehelten Dan Dare er netop kommet i computerspil nummer to, intelligent nok kaldet "Dan Dare II" og til en pris af 179,-.
1'eren, derimod, er i anledning af lanceringen, nedsat til relanceret billigspil - 29 eller 39, cirka.
Så er der gang i dig, køber du begge spil.
De er faktisk ganske kompetente.
Tegneserien er oprindelig fra 50'erne, men det har ikke sat sine spor i dataudgaven, der på trods af forskellige talebobler og andet spræl er fuldt ud spilværdig.
"Dan Dare" er ren arcade adventure med tænke-action, hvor du skal redde nogle fyre kaldet Digby og Professor fra en andet gut ved navn Mekon. Det hele foregår mellem platforme og stiger, og der er godt med levels.
Styringen af Dan er nem nok, men han kan til tider kløjs lidt i det, når der er for mange forhindringer.
Ikke noget, der gør noget, meeeen... - måske nok til, at vi ikke når de Five Stars denne gang.
Rent bortset fra denne lille detalje er konklusionen:
Fedt spil, fed pris, gang i det. MERE!
★★★★

ET TOG DER RØVES

Train Robbers (Firebird)
Hi there, sheriff. I'm Cactus Pete and there aint room enuff for both of us in dis here town.
Du er Cactus Pete, en lovløs western-dreng, hvis eneste formål er at lave rav i den og få John Wayne til at ligne død mand under 10 fod muld.
Som dagens job har du sat dig et raskt lille togrøveri. Ekspressen går klokken 9.10 til Dodge City, så dig op på hesten, afsted efter futteren, fuld fest og farver og skyderi til du får slanterne. Sådan.
Hvordan du får slanterne? Jo, spring ombord på toget og skaf nøglerne. Åben pengeskabet med nøglerne, ta' pengene og forsvind. Sværere er det ikke. Før næste tog kommer...
Der er tre levels i Train Robbers fra Firebird Silver. Først skal du ride afsted langs sporet og undgå kaktusser med mere. Dernæst, når toget kommer, op på det og afsted fra vogn til vogn over tagene.
Level to er inde i vognene. Her skal du finde nøglerne og åbne pengeskabet alt imens du kæmper mod nogle bidske vagthunde og andet snavs. Tredie level er ud, væk, afsted det gik - hjem til mors madgryde. Og så sker der ikke mere før næste futter.
Action er der ikke vildt meget af i Train Robbers.
Grafik er heller ikke det fede: Figurerne ser nærmest ud som om de er bygget af LEGO-klodser eller det, der var værre.
Så er der lyden. Fut-fut siger lokomotivet og så er den potte ude (eller næsten, for der er da lidt mere, men ikke meget).
Cactus Pete er lidt svær at styre, især i første sektion af spillet, hvor der er fuld fart på manden. Men hastighed gør det ikke alene, og Train Robbers er ikke noget specielt. Selv om det er billigt, kan du uden tvivl gøre bedre køb. Hvis du da ellers ser dig godt omkring på markedet.
★★★

B-spil står for Billigspil. Og det er lavpris, der vil frem. Duf aflægger rapporten. Sådan bedømmer Duffy:

★	**Undgå dette spil for enhver pris!**
★★	**Dårligt, selv på tilbud!**
★★★	**Godt, værd at overveje til prisen!**
★★★★	**Fuld valuta for pengene og mere til, køb det!**
★★★★★	**Simpelthen rå-suverænt, kunne sagtens gå som fuldprisgame!!**

FYR DEN AF SOM SÆDVANLIG

Zip (Power House)
"Zip" er som så meget andet, vi har set før: Et shoot'em-up, der appelerer til det laveste lave af vore instinkter - den indre skydehund, der har det så skægt, når det hele eksploderer i et forrygende inferno af vold og ild på computerskærmen.
Men "Zip" er da meget sødt. Intet nyt under solen, men hvem havde også ventet det til

29.95? Det er det af CRL-ejede billigspils-firma Power House, der har smidt kassetten på markedet, og grafikken er ikke landets bedste. Selve coveret er det flotteste ved hele spillet.
I "Zip" skal du forsvare Koloniens 5 planeter, der konstant bliver angrebet af luskede Aliens. Nogle af fjenderne skal have flere skud, før de dør, og nogle af asteroiderne er desuden usynlige. Det er Alastair Darren Watts, der har skrevet spillet. Han er datalogistuderende i London, og han siger: "- Jeg kan bedst li' spil, hvor man bare skal skyde alt det ned, der bevæger sig".
Det ses.
★★★



DJÆVELSK

Stairway to Hell (Power House)
Det er ikke hver dag, du kan møde selveste djævelen. Men det kan du rent faktisk i "Stairway to Helle", det seneste computerspil fra The Power House. Spiller du "Stairway to Hell" finder du ud af, at djævelen - som du møder på den sidste skærm - er en underlig lille grim pixel- fyr. Men måske det er grafikken på computeren, der er noget galt med.
I spillet rejser du gennem en række mørke huler i jordens indre. Hernede skal du samle forskellige skatte, og træder du forkert, mister du din sjæl.
Der er ialt 15 skærme i "Stairway to Hell", og hverken lyd eller grafik er noget at kippe med flaget for. Alligevel er spillet sjovt at spille, måske på grund af et par små opfindsomme detaljer. For eksempel kan du hoppe længere, desto mere du holder hoppeknappen trykket ned.
Kevin Stone er manden bag.
4 stjerner af fem mulige til ham.
★★★★

GADE-MASKINEN

Street Machine (Power House)
Hvad er en gade-maskine? Er det een, der laver gader? Ikke ifølge The Power House, CRLs billigspil-afdeling.
De har netop chunket "Street Machine" på gaden, og det har ikke noget med vejlægning og varm asfalt at gøre. Tværtimod.
Du er nemlig blevet sat bag rattet i en rå turbo-charge vej-fræser, der skal kæmpe mod 7 andre biler. Alt efter vejens stand og vejret kan bilen være svær at styre, og der er tre etaper, du skal køre for at vinde. Hvis din vogn crasher, mens du kører langsomt, kan den repareres igen. Men ødelægger du den derimod for fuld hammer, er det yt.
På skærmen kan du se, hvor meget skade, de forskellige dele har fået, og måden, du reparerer bilen på, er mildt sagt lidt hjerneskudt: Inden for en bestemt tidsgrænse skal du vælge en del af bilen og hamre bremsen i bund for at ordne stykket. Totalt blød måde at lave bil på, men ellers et ret ordinært hyggespil, måske en del under selv billigspils standard. Made by Kevin Stone of Great Britain.
Wroom, wrooom til ham denne gang.
★★

BRUCE SPARKER IGEN

Bruce Lee (Americana)
Det var tider, dengang Bruce Lee - vores allesammens slå-og-sparke helt - fløj over videoskærmene med sin yakayaka-tale, der var synkroniseret over i en omgang gebrokkent B-amerikansk, men vi allesammen bare var revnende og hamrende ligeglade: Det eneste, det handlede om, var, at se Bruce Lee sparke hjernen ud på tungnemme narkogangstere og andet pak. Pyt så med, at manden talte noget, der ikke passede med, når hans mund bevægede sig. Nå, tom tale. Vi er i databranchen nu, og Bruce - ære være hans minde - er da også blevet genoplivet i pixels. Det er et par år siden (3?) at manden første gang kom, dengang til 169 fuldpris, men netop nu er han altså hot i en relancering af det aldrende Dataeast spil på billigspilsmarkedet, pris i hvert fald under de 40,- runde med Margrethe.
Spillet handler kort fortalt om, at du styrer den her grafikbrik, der er gul - ja, det er selvfølgelig Bruce Lee. Han kan flyve lidt, slå, sparke og andet godt, men slet slet ikke med samme alsidighed som f.eks. Exploding Fist spillene eller Karate Master. Det er altså ikke et decideret kampspil det her, snarere et platformsgame, for Bruce Lee skal fuldføre skærm efter skærm af Quasimodo-lignende (nej, Bounty Bob og Miner 2049'er lignende) forhindringer - ild, vand og andet godt fra Kinas land.
Der er ikke den vilde fart over Bruce Lee og spillets grafik er da heller ikke helt til en 13'er i vore dage, men her er velpoleret programmering og en handling, der ikke er dybt forbi. Derfor: Lidt til de ledige stunder og en garanti her fra headquarters, at du ikke går galt i byen, om du køber Bruce Lee. Blåt stempel, A Plus vare og alt det tjavs...
Med andre ord:
★★★★

MYSTIK OG MAGI

Dervish (Power House)
Mystik, magi og tvivlsomme forbandelser. Det er hovedingredienser i det spil, den 20-årige John Keneally har rørt sammen. John er til daglig en hårdt arbejde seriøs EDB-mand, der har titel af System-analytiker og kun kører på store professionelle erhvervs-systemer. Men i fritiden slapper han af ved at lave spil, til stor glæde for alle os, der køber dem til 29 og 39.
Tidligere har John lavet bl.a. Smugglers Cove og Genesis-spillet, men dennegang hedder herrens værk altså "Dervish".
Mystik, magi og tvivlsomme forbandelser. Du skal rejse gennem 8 levels, hvor du finder forskellige våben og lærer hvilke, der vil dræbe de enkelte dæmoner, du møder.
Din energy-måler er hastigt på vej ned, så du skal have ny energi. Og da der ikke er nogen Karoline-ko i nærheden, er du nødt til at flytte rundt på nogle blinkende krystaller for at få din energi-måler fyldt op igen. Desværre er krystallerne ret ofte placeret på de mest umulige steder, så også her ligger en udfordring. Bare Go in gang.
Som en dejlig nem ting er der imidlertid heldigvis den såkaldte "Explore Mode", en mulighed, der gør dig

SOFT cheap

istand til at se et par træk frem i fremtiden og på den måde forberede dig på de farer, der ligger gemt lige om hjørnet.
"Dervish" går meget hurtigt, en gang imellem. Måske lidt for hurtigt, men spillet og sjovt og må siges at være vel nok forholdsvis nemt at lære for de fleste.
Måske spillet kun skulle have haft tre stjerner, for det er ret gennemsnitligt. Men alligevel - som tak for det der explore mode, får John Keneally nu trods alt de fire...
★★★★

TINGENES TORVEHAL

Hall of Things (Firebird)
Hvad vil ske, hvis du tager et fire år gammelt Spectrum-spil og langt om længe får det konverteret til Commodore 64?
Ikke særlig meget. Der vil ikke ske andet, end at det vil ligne et Spectrum spil, der er fire år for gammelt og slet ikke står mål med nutidens C64-spil.
Ikke desto mindre er det, hvad Firebird netop har gjort! Og ak siger vi.
Hall of Things blev lanceret for mange år siden (4), da vi alle var unge og importøren PCS havde en stor konkurrence kørende og Alt om Data som Danmarks eneste spilleblad testede gamet. Jo, det var dage.
Men hvorfor - HVOR-FOR - skal vi nu belemres med den slags arvt I...?
I Hall of Things er du en lille tændstikmand, der dytter rundt mellem nogle grønne kasser.
Alt er simpelt tegnet og der er omtrent lige så meget action som på den originale Spectrum- version.
Skal vi sige noget pænt om handlingen, må det blive, at Hall of Things vel egentlig har været tænkt som en slags fattigmands-Gauntlet. Men helt ærligt: Forget it, drenge.
Det her kan de gøre bedre på TAST-siderne...
★

MERE RUM-TUR

Tanium (Players)
Fra Players (det betyder Spillere) er det hotteste lige nu et spil ved navn "Tanium".
Her skal du på tur i rummet (gaab).
Du scroller sidelæns (set før). Grafikken er kedelig (zzz). Lyden er endnu mere kedelig (zzz zzzzz). Spillet er faktisk også kedeligt (snork).
Handlingen (suk) er om en række aliens, der kommer igen og igen. De skyder på dig (ak) og du skal skyde igen (.....).
Du skal skyde en hel bane igennem (gaabigen). Så kommer du til en stor alien, som er lidt sværere at skyde (ogigenogigen).
Tjaeh... Det her er klart tynde Ejnar, når han for alvor er slem. Det er svært at komme på, hvem der mod GIDER spille det her. Måske folk, der sidder fast en hel vinter på grund af indlandsisen i Grønland - bedre forklaring accepters ikke, for det er bræææææææækkkk...
Hvis ikke du har bedre ting at fyre to gråspurve af på, så -
★★

PÅ TUR I TIDEN

Time Fighter (CRL)
Hvis et spil handler om tidsrejser, kan du være rimelig sikker på, at det blot er en undskyldning for at kæde en serie rimeligt forskellige mini-spil sammen til noget, der som en helhed måske kan have mening.
Resultatet er til at gætte sig til: En samling underlig ruskomsnusk biksemad af underlødige andenklasses minispil, der ikke har chance.
Men sådan er det ikke med CRL's nye billigspil "Time Fighter". Her er både gunfights i det vilde vest, sværdkamp i middelalderen, laserkrig i fremtiden og lidt hærværk i New Yorks undergrundsbane (nutiden).
Du styrer en sej atlettype, der springer rundt på skærmen og gør, hvad du beder ham om. Ren pixelpower.
Han kan det hele og ser endda realistisk ud, når han gør det. Hopper, løber, kravler, kaster sten og håndgranater, skyder og ja - dør, hvis du er en klovn til at styre ham.
I første niveau starter du med at slå stenalder-mænd og forhistoriske uhyrer ihjel med klippestykker. I middelalderen kommer bue og pil. I Wild West skyder du banditter og inderjaner. Næste tur er Chicago i 30'erne, hvor du kæmper mod Al Capone under forbudstiden. Og så kommer ellers Anden Verdenskrig, New York underjordiske nutidsmareridt samt kronen på værket: En tur mellem laserstråler på en rumstation i det ydre kredsløb.
Grafikken er ikke toptjekket og lyden mangler også lige det der pift, der gør den speciel. De to ting er en skam, for det gør, at Time Fighter lige netop går glip af den sidste stjerne.
Alligevel: Spillet er godt, og kan du leve med lidt kedelig grafik og lyd, er her en klokkeklar vinder. Ren creme til geden og super action (ikke mindst fordi der er indbygget cheat mode, så du kan øve dig ubegrænset efter at have hamret mellemrumstasten i bund).
Time Fighter er et fremtidsspil, der vil frem.
★★★★

ATTER EN RUMKRIG

Scout (Mastertronic)
- Nu gider vi snart ikke det her mere, var det første, min gamle redaktør (Så gammel er jeg heller ikke! Red.) udbrød, da han så det nye Scout fra verdens største producent af billigspil, Mastertronic.
- Ikke flere rumspil, sagde han.
- Nu må de sågu snart finde nogle nye emner.
Jeg kan kun give manden ret. Der er tærsket langhalm på rumtemaet og desværre er mange af spillere så stærke kopier, at man fristes til at sige: "Har du set et, har du set dem alle". Sådan er det også med "Scout".
Spillet er i og for sig ikke revolutionerende fantastisk, men det er da et rumspil i sin egen ret og kan spilles. Som sådan er det da meget underholdende, men det er ikke det vilde og absolut ikke noget, der rykker eller flytter hegnspæle. Til gengæld er der mange aliens, og det er et lille positivt træk - det sikrer nemlig, at man bogstaveligt talt SIDDER på fire-knappen: Den skal være i bund konstant, hvis man vil gøre sig håb om at kunne udrydde skiderikkerne fra det ydre rum.
I spillet er der otte planeter (der alle ligner hinanden) og ekstra våben, du kan skaffe undervejs. Og så er der jo lige det der med de mange fjender. Det er det, der gør forskellen fra alle de andre: Mange fjender. Mange, så bare skyd dem ned. NU!
Har du rumspil nok i forvejen, er Scout ikke sagen. Men er du først nu ved at opbygge en spilsamling, må du have Scout med fra starten: Her er god gedigen rumaction til en pris, der langtfra er ublu.
Scout er ikke det fede, men du bliver på den anden side heller ikke snydt. For der sker da noget...
★★★

Commodore 64

De ni huller



Heja Norge! Ja, lad os vifte lidt med flaget for vennerne i Oslo. Her er nemlig en tro kopi af de pengespilleautomater, der står opstillet overalt i vort nordlige naboland. Programmet tegner en bane, hvor der er ni huller. Hvert hul har et nummer og du skal med 15 kugler ramme alle huller.

Problemet er, at jo længere, fjederen trækker sig sammen, des længere skyder du (ligesom på de rigtige maskiner). For att få en lang kugle holdes mellemrumstangenten (space) nede i lang tid. Dette vises også af fjederen på skærmen, og husk:

Skulle du komme til Norge, er programmet absolut ideeelt!

Preben F.R. Hansen
Præstevænget 108
7430 Ikast

```
PROGRAM:   ALLE NI.13-1

 10 PRINT"(CLR,HVID)":POKE 53280,14
    :POKE 53281,6
 20 PRINT"(CRSR NED5,CRSR HOJRE8)ALLE
     NI  ET PROGRAM AF:"
 30 PRINT"(CRSR NED,CRSR HOJRE11)PREB
    EN F.R.HANSEN"
 40 PRINT"(CRSR NED,CRSR HOJRE10)COPY
    RIGHT (C)  1986"
 100 FOR T=0 TO 10000:NEXT
 200 POKE 53280,7:POKE 53281,7
 210 GOSUB 950
 220 QH=1024:QG=54272:PRINT CHR$(142)
    CHR$(8)
 221 S=54272
 222 FOR L=0 TO 24:POKE S+L,0:NEXT
 223 POKE S+5,29:POKE S+15,14
 224 POKE S+24,15:POKE S+4,19
 225 FOR T=0 TO 255:POKE S+1,T:NEXT
 226 POKE S+4,18
 230 Q1=203
 240 A(1)=QH+157:A(2)=QH+116
 250 PRINT"(CLR)";
 260 PRINT"(SORT),";:FOR A=1 TO 37
```

```
    :PRINT"—";:NEXT A:PRINT"¬"
270 PRINT"(SORT)| /(ORANGE,SPACE,
    RVS ON)******>  A L L E  N I  <**
    ****(RVS OFF,SPACE,SORT,SPACE)\|
280 PRINT"(SORT)|/(ROD,SPACE36,SORT)|
290 PRINT"(SORT)|(ROD,SPACE35,
    SORT)¬(GRON)●(SORT)|
300 PRINT"(SORT)|(ROD,SPACE35,
    SORT)|(GRON)▒(SORT)|
310 PRINT"(SORT)|(ROD,SPACE2,
    LILLA)◆(ROD,SPACE4,LILLA)◆(ROD,
    SPACE3,LILLA)◆(ROD,SPACE3,
    LILLA)◆(ROD,SPACE3,LILLA)◆(ROD,
    SPACE3,LILLA)◆(ROD,SPACE3,
    LILLA)◆(ROD,SPACE4,LILLA)◆(ROD,
    SPACE2,SORT)|(GRON)▒(SORT)|
320 PRINT"(SORT)|(ROD,SPACE35,
    SORT)|(GRON)▒(SORT)|
330 PRINT"(SORT)|(ROD,SPACE35,
    SORT)|(GRON)▒(SORT)|
340 PRINT"(SORT)|(ROD,SPACE3,
    LILLA)◆(ROD,SPACE4,LILLA)◆(ROD,
    SPACE4,LILLA)◆(ROD,SPACE3,
    LILLA)◆(ROD,SPACE3,LILLA)◆(ROD,
    SPACE3,LILLA)◆(ROD,SPACE3,
    LILLA)◆(ROD,SPACE2,LILLA)◆(ROD,
    SPACE2,SORT)|(GRON)R(SORT)|
350 PRINT"(SORT)|(ROD,SPACE35,
    SORT)|(GRON)E(SORT)|
360 PRINT"(SORT)|(ROD,SPACE35,
    SORT)|(GRON)T(SORT)|
370 PRINT"(SORT)|(ROD,SPACE2,
    LILLA)◆(ROD,SPACE3,LILLA)◆(ROD,
    SPACE4,LILLA)◆(ROD,SPACE3,
    LILLA)◆(ROD,SPACE3,LILLA)◆(ROD,
    SPACE3,LILLA)◆(ROD,SPACE3,
    LILLA)◆(ROD,SPACE2,LILLA)◆(ROD,
    SPACE4,SORT)|(GRON)U(SORT)|
380 PRINT"(SORT)|(ROD,SPACE35,
    SORT)|(GRON)R(SORT)|
390 PRINT"(SORT)|(ROD,SPACE35,
    SORT)|(GRON)N(SORT)|
400 PRINT"(SORT)|(ROD,SPACE2,
    LILLA)◆(ROD,SPACE2,LILLA)◆(ROD,
    SPACE3,LILLA)◆(ROD,SPACE3,
    LILLA)◆(ROD,SPACE3,LILLA)◆(ROD,
    SPACE3,LILLA)◆(ROD,SPACE3,
    LILLA)◆(ROD,SPACE3,LILLA)◆(ROD,
    SPACE3,LILLA)◆(ROD,SPACE,
    SORT)|(GRON)▒(SORT)|
410 PRINT"(SORT)|(ROD,SPACE35,
    SORT)|(GRON)▒(SORT)|
420 PRINT"(SORT)|(ROD,SPACE3,
    LILLA)◆(ROD,SPACE3,LILLA)◆(ROD,
    SPACE3,LILLA)◆(ROD,SPACE3,
    LILLA)◆(ROD,SPACE3,LILLA)◆(ROD,
    SPACE3,LILLA)◆(ROD,SPACE3,
    LILLA)◆(ROD,SPACE3,LILLA)◆(ROD,
    SPACE3,SORT)|(GRON)▒(SORT)|
430 PRINT"(SORT)|";:FOR A=1 TO 8
    :PRINT"(ROD,SPACE3,SORT)|";:NEXT A
    :PRINT"(ROD,SPACE3,
    SORT)|(GRON)▒(SORT)|
440 FOR A=1 TO 3:PRINT"(SORT)|";
    :FOR A1=1 TO 8:PRINT"(L.BLAA,
    RVS ON)▒▒▒(RVS OFF,SORT)|";:NEXT
    :PRINT"(L.BLAA,RVS ON)▒▒▒(RVS OFF,
    SORT)|(GRON)▒(SORT)|":NEXT
450 PRINT"(SORT)├";:FOR A=1 TO 8
    :PRINT"———┼";:NEXT A
    :PRINT"———┤(GRON)▒(SORT)|
460 PRINT"(SORT)|(GRAA1)111(SORT)|(G
    RAA1)222(SORT)|(GRAA1)333(SORT)|(
    GRAA1)444(SORT)|(GRAA1)555(SORT)|
    (GRAA1)666(SORT)|(GRAA1)777(SORT)
    |(GRAA1)888(SORT)|(GRAA1)999(SORT
    )|(GRON)▒(SORT)|
470 PRINT"(SORT)└";:FOR A=1 TO 8
    :PRINT"———┴";:NEXT A:PRINT"———┴┘
480 FOR Z1=1 TO 15:PRINT"(HOME,
    CRSR NED)"SPC(35);Z1
490 C=0:FOR E=QH+197 TO QH+877 STEP
    40
500 A=PEEK(Q1)
510 IF C=0 AND A=64 THEN 490
520 FOR Z=1 TO 25:NEXT Z
530 POKE E-40,32:POKE E,81
540 IF A=64 THEN 570
550 C=C+1:NEXT E
560 IF PEEK(Q1)<>64 THEN 560
570 E1=E:FOR E=E1 TO QH+197 STEP-40
    :POKE E,102:POKE E-40,81:NEXT E
580 FOR A=1 TO 1:POKE A(A),32
    :POKE A(A+1),81:FOR Z=1 TO 25
    :NEXT Z:NEXT A:C=INT(C*1.8)
590 A=A(2):FOR B=1 TO C:POKE A,32
    :A=A-1:POKE A,81:FOR Z=1 TO 35
    :NEXT Z:NEXT B
600 D=2:GOTO 640
610 IF PEEK(A+39)<>32 THEN D=1
    :GOTO 650
620 IF INT((A-QH)/40)>15 THEN 710
630 POKE A,32:A=A+39:POKE A,81
    :FOR Z=1 TO 50:NEXT Z:GOTO 610
640 IF PEEK(A+40)=90 THEN D=INT(2*RN
    D(1)+1)
650 IF D=1 AND PEEK(A+41)<>32 THEN D
    =2
660 IF D=2 AND PEEK(A+39)<>32 THEN D
    =1
670 IF INT((A-QH)/40)>16 THEN 710
680 IF D=1 THEN POKE A,32:A=A+41
    :POKE A,81
690 IF D=2 THEN POKE A,32:A=A+39
    :POKE A,81
700 IF INT((A-QH)/40)<16 THEN 640
710 FOR Z=1 TO 40:NEXT Z
720 POKE A,32:A=A+40:POKE A,81
```

```
730 D=PEEK(A+200):D1=D-49:D=D+128
740 IF PEEK(A+200)=32 THEN 840
750 A1=QH+721+D1*4:POKE A,32
760 POKE A1,D:POKE A1+1,160
    :POKE A1+2,D
770 POKE A1+40,160:POKE A1+41,D
    :POKE A1+42,160
780 POKE A1+80,D:POKE A1+81,160
    :POKE A1+82,D
790 POKE A1+160,32:POKE A1+161,32
    :POKE A1+162,32
800 FOR D=QH+881 TO QH+913 STEP 4
810 IF PEEK(D)<>32 THEN 830
820 NEXT D:GOTO 880
830 FOR Z=1 TO 30:GET A$:NEXT Z
840 POKE A,32:POKE QH+197,81:NEXT Z1
850 FOR Z=1 TO 30:GET A$:NEXT Z
860 PRINT"(HOME,CRSR NED3)|          (RV
   S ON,SPACE)DU HAR TABT (RVS OFF)"
870 GOTO 900
880 FOR Z=1 TO 30:GET A$:NEXT Z
890 PRINT"(HOME,CRSR NED3)|          (RV
   S ON,SPACE)DU HAR VUNDET (RVS OFF
   )"
900 PRINT"(CRSR NED)|        (RVS ON,
   SPACE)VIL DU PROVE IGEN  J/N (RVS
    OFF,SPACE)"
910 FOR T=1 TO 1800:NEXT
920 GET A$:IF A$=""THEN 920
930 IF A$="J"THEN RUN 220
940 PRINT"(CLR)":END
950 PRINT"(CLR,CRSR NED4,
   GRON)*** (ORANGE)COMMODORE 64 (GR
   ON)*********** (ORANGE)ALLE NI (G
   RON)***(CRSR NED4)"
960 PRINT"DU SKAL FAA KUGLEN TIL AT
   RAMME NED I   ALLE HULLER."
970 PRINT"JO LAENGERE TID DU TRYKKER
    PAA (RVS ON)RETURN(RVS OFF,
   SPACE3)ELLER (RVS ON)SPACE(RVS OF
   F,SPACE)"
980 PRINT"DESTO LAENGERE RYGER KUGLE
   N."
990 PRINT"BLIV VED MED AT TRYKKE,
    TIL DU HAR"
995 PRINT"DEM (RVS ON)ALLE NI(RVS OF
   F)!!!(DU HAR 15 FORSOG).
1020 GOSUB 1040
1030 RETURN
1040 PRINT"(HOME,CRSR NED24,ROD,
   SPACE3)++SPACE++ FOR START(HOME)"
1050 FOR I=1 TO 250:NEXT
1060 PRINT"(HOME,CRSR NED24,GRON,
   SPACE3)**SPACE** FOR (RVS ON)STAR
   T(RVS OFF,HOME)"
1070 FOR I=1 TO 250:NEXT
1080 GET A$:IF A$=" "THEN RETURN
1090 GOTO 1040
```

C-64: Sten

Her er virkelig et skægt spil, som du kan more dig med i lang, lang tid.
Nysgerrig? Okay, her har du spil-ideen:
Med din fra 1 til 10 dobbelte kurve, skal du gribe en masse forskellige sten, der falder ned fra himlen. Hastighed og antal kurve kan justeres (sværhedsgrad). Hvis du taber en sten mister du en kurv og spillet bliver altså sværere. Lyder det mærkeligt, så prøv det - du bliver ikke snydt, promise!!

Helge Tengstedt
Platanvej 12
4760 Vordingborg

```
10 POKE 53280,10:POKE 53281,2
20 IF PEEK(49152)<>12 THEN GOSUB 640
30 SYS 49745
40 PRINT"(CLR,HVID)"TAB(13)"(RVS ON,
   HVID,SPACE3)DROBLS    "
50 PRINT"(L.RØD,CRSR NED,
   CRSR HØJRE16)MADE BY"
60 PRINT"(CRSR NED,CRSR HØJRE16)REDS
   POT"
70 PRINT"(CRSR NED2,SPACE3)FANG ALLE
    DIMSERNE DER FALDER NED"
80 PRINT"(CRSR NED,SPACE10)FØR DE NA
   AR JORDEN.          "
90 PRINT"(CRSR NED,SPACE10)DU HAR -5
   - CHANCER"
100 PRINT"(CRSR NED2,HVID)"SPC(12)"(
   CRSR NED)L - TIL VENSTRE"
110 PRINT SPC(12)"; - TIL HØJRE"
120 PRINT"(CRSR NED4,GUL)"SPC(7)"(RV
   S ON)TRYK EN TAST FOR A SPILLE"
130 GOSUB 1560
140 GOSUB 540
150 PRINT"(CLR,HVID)SCORE 00000     C
   HANCER: ●●●●"
160 SP=53241
170 PD=12*4096+4095
180 FL=12*4096+4094:POKE FL,0
190 WI=12*4096+15*256+15*16+11
200 POKE PD,6:POKE WI,W:POKE SP,10-S
210 RO(6)=81:RO(5)=81:RO(4)=207
   :RO(3)=207:RO(2)=90:RO(1)=90
220 PRINT" (GUL,RVS ON)";
```

```
:FOR I=1 TO 38:PRINT"┬";:NEXT
:PRINT"(RVS OFF,SPACE)";
230 PRINT" (GUL,RVS ON)";
:FOR I=1 TO 38:PRINT"┴";:NEXT
:PRINT"(RVS OFF,SPACE)";
240 PRINT" (CYAN,RVS ON)";
:FOR I=1 TO 38:PRINT"×";:NEXT
:PRINT"(RVS OFF,SPACE)";
250 PRINT" (CYAN,RVS ON)";
:FOR I=1 TO 38:PRINT"×";:NEXT
:PRINT"(RVS OFF,SPACE)";
260 PRINT" (RVS OFF,L.BLAA)";
:FOR I=1 TO 38:PRINT"+";:NEXT
:PRINT" ";
270 PRINT" (RVS OFF,L.BLAA)";
:FOR I=1 TO 38:PRINT"+";:NEXT
:PRINT" ";
280 PRINT"(HVID)";
290 FOR I=1 TO 17:PRINT"
                                        ";
:NEXT
300 PRINT"(HOME)"
310 FOR I=1984 TO 2023:POKE I,114
:POKE I+54272,10:NEXT
320 IF PEEK(789)<>12*16 THEN SYS 12*
4096
330 FOR RO=6 TO 1 STEP-1
:FOR CH=1 TO 38
340 FOR K=1 TO 600-CH*10+(6-RO)*20-5
0*(9-PEEK(SP)):NEXT
350 IF PEEK(FL)THEN 600
360 P=RND(1)*38+1
370 IF PEEK(1024+RO*40+P)=32 THEN 360
380 POKE 1024+RO*40+P,RO(RO)
390 NEXT CH
400 SYS 49745
410 FOR Q=1 TO 2:POKE 54296,05
:POKE 54277,5:POKE 54278,218
420 POKE 54273,150:POKE 54272,139
:POKE 54276,17
430 FOR T=1 TO 50:NEXT:POKE 54276,16
:FOR T=1 TO 10:NEXT
440 NEXT Q
450 IF RO>1 THEN SYS 49691
460 NEXT RO
470 FOR K=1 TO 300:NEXT K
480 POKE PD,6
490 IF PEEK(SP)=2 AND PEEK(WI)>1 THE
N POKE WI,PEEK(WI)-1
500 IF PEEK(SP)>2 THEN POKE SP,
PEEK(SP)-1
510 PRINT"(HOME,CRSR NED)";
520 GOTO 220
530 END
540 PRINT"(CLR,RVS ON,GUL,SPACE3,
ORANGE,SPACE9,GUL,SPACE3)SPILLEME
NU    (ORANGE,SPACE9,GUL,SPACE3)"
550 INPUT"(L.RØD)HASTIGHED(1-9)(GUL,
CRSR HØJRE3)5(CRSR VENSTRE3)";S
560 IF S>9 OR S<1 THEN 550
570 INPUT"(CRSR NED3,L.RØD)BREDDE PA
A 'GRIBER' (1-9)(GUL,
CRSR HØJRE3)4(CRSR VENSTRE3)";W
580 IF W>9 OR W<1 THEN 570
590 RETURN
600 PRINT"(HOME,CRSR NED10,
GUL)GAME OVER - TRYK TAST FOR AT
SPILLE IGEN"
610 POKE 198,0
620 GET A$:IF A$<>" "THEN 620
630 RUN 140
640 PRINT"(L.RØD,CLR,CRSR NED2,
SPACE4)HOLD FINGRENE FRA MIT KEYB
OARD I(CRSR NED3)":TI$="000000"
650 I=49152
660 PRINT"                    ";
STR$(30-VAL(TI$))" SEKUNDER.(CRSR
OP)"
670 READ A:IF A=256 THEN RETURN
680 POKE I,A:I=I+1:GOTO 660
690 DATA 120, 169, 192, 141, 21, 3,
169
700 DATA 29, 141, 20, 3, 88, 169, 18
710 DATA 141, 253, 207, 169, 0, 141,
250
720 DATA 207, 141, 247, 207, 141,
248, 207
730 DATA 96, 173, 255, 207, 141, 252,
207
740 DATA 172, 253, 207, 169, 32, 153,
151
750 DATA 7, 200, 169, 160, 174, 251,
207
760 DATA 153, 151, 7, 200, 202, 208,
249
770 DATA 169, 32, 153, 151, 7, 206,
252
780 DATA 207, 208, 3, 76, 3, 193, 172
790 DATA 253, 207, 169, 32, 153, 71,
7
800 DATA 200, 169, 160, 174, 251,
207, 153
810 DATA 71, 7, 200, 202, 208, 249,
169
820 DATA 32, 153, 71, 7, 200, 206,
252
830 DATA 207, 208, 3, 76, 3, 193, 172
840 DATA 253, 207, 169, 32, 153, 247,
6
850 DATA 200, 169, 160, 174, 251,
207, 153
860 DATA 247, 6, 200, 202, 208, 249,
169
870 DATA 32, 153, 247, 6, 200, 206,
252
880 DATA 207, 240, 123, 172, 253,
207, 169
890 DATA 32, 153, 167, 6, 200, 169,
160
```

```
900 DATA 174, 251, 207, 153, 167, 6,
    200
910 DATA 202, 208, 249, 169, 32, 153,
    167
920 DATA 6, 200, 206, 252, 207, 240,
    91
930 DATA 172, 253, 207, 169, 32, 153,
    87
940 DATA 6, 200, 169, 160, 174, 251,
    207
950 DATA 153, 87, 6, 200, 202, 208,
    249
960 DATA 169, 32, 153, 87, 6, 200,
    206
970 DATA 252, 207, 240, 59, 172, 253,
    207
980 DATA 169, 32, 153, 7, 6, 200, 169
990 DATA 160, 174, 251, 207, 153, 7,
    6
1000 DATA 200, 202, 208, 249, 169,
    32, 153
1010 DATA 7, 6, 200, 206, 252, 207,
    240
1020 DATA 27, 172, 253, 207, 169, 32,
    153
1030 DATA 183, 5, 200, 169, 160, 174,
    251
1040 DATA 207, 153, 183, 5, 200, 202,
    208
1050 DATA 249, 169, 32, 153, 183, 5,
    200
1060 DATA 165, 197, 201, 42, 208, 13,
    173
1070 DATA 253, 207, 201, 1, 240, 24, ,
    206
1080 DATA 253, 207, 76, 40, 193, 201,
    50
1090 DATA 208, 14, 173, 253, 207, 24,
    109
1100 DATA 251, 207, 201, 39, 240, 3,
    238
1110 DATA 253, 207, 238, 250, 207,
    173, 250
1120 DATA 207, 205, 249, 207, 240, 3,
    76
1130 DATA 49, 234, 169, 0, 141, 250,
    207
1140 DATA 169, 112, 133, 251, 169, 7,
    133
1150 DATA 252, 160, 0, 185, 152, 7,
    41
1160 DATA 127, 201, 32, 208, 74, 200,
    192
1170 DATA 39, 208, 242, 160, 0, 177,
    251
1180 DATA 201, 81, 240, 37, 201, 207,
    240
1190 DATA 33, 201, 90, 240, 29, 200,
    192
1200 DATA 40, 208, 237, 56, 165, 251,
    233
1210 DATA 40, 133, 251, 176, 2, 198,
    252
1220 DATA 166, 251, 208, 220, 166,
    252, 224
1230 DATA 4, 208, 214, 76, 49, 234,
    170
1240 DATA 152, 24, 105, 40, 168, 138,
    145
1250 DATA 251, 152, 56, 233, 40, 168,
    169
1260 DATA 32, 145, 251, 32, 251, 193,
    76
1270 DATA 99, 193, 169, 32, 153, 152,
    7
1280 DATA 32, 81, 194, 169, 15, 141,
    24
1290 DATA 212, 169, 17, 141, 5, 212,
    169
1300 DATA 213, 141, 6, 212, 169, 2,
    141
1310 DATA 3, 212, 169, 100, 141, 2,
    212
1320 DATA 169, 5, 141, 1, 212, 169,
    135
1330 DATA 141, 0, 212, 169, 65, 141,
    4
1340 DATA 212, 160, 0, 162, 0, 142,
    32
1350 DATA 208, 232, 208, 250, 200,
    208, 247
1360 DATA 169, 12, 141, 32, 208, 169,
    64
1370 DATA 141, 4, 212, 160, 39, 185,
    0
1380 DATA 4, 201, 81, 240, 11, 136,
    208
1390 DATA 246, 169, 1, 141, 254, 207,
    76
1400 DATA 49, 234, 169, 32, 153, 0, 4
1410 DATA 76, 49, 234, 152, 72, 160,
    10
1420 DATA 185, 0, 4, 201, 57, 208, 9
1430 DATA 169, 48, 153, 0, 4, 136, 76
1440 DATA 255, 193, 185, 0, 4, 24,
    105
1450 DATA 1, 153, 0, 4, 104, 168, 96
1460 DATA 174, 255, 207, 202, 142,
    255, 207
1470 DATA 232, 169, 152, 133, 251,
    169, 7
1480 DATA 133, 252, 56, 165, 251,
    233, 80
1490 DATA 133, 251, 176, 2, 198, 252,
    202
1500 DATA 208, 242, 160, 0, 177, 251,
    201
```

```
1510 DATA 160, 240, 4, 200, 76, 59,
    194
1520 DATA 174, 251, 207, 169, 32,
    145, 251
1530 DATA 200, 202, 208, 250, 96,
    160, 0
1540 DATA 152, 153, 0, 212, 200, 192,
    9
1550 DATA 208, 248, 96, 256
1560 REM STRIBE
1570 FOR N=1 TO 9
1580 POKE 1238+N,99
1590 NEXT N
1600 FOR N=1 TO 10
1610 POKE 55511,N+1
1620 POKE 55512,N+2
1630 POKE 55513,N+3
1640 POKE 55514,N+4
1650 POKE 55515,N+5
1660 POKE 55516,N+6
1670 POKE 55517,N+7
1680 POKE 55518,N+8
1690 POKE 55519,N+9
1700 NEXT N
1710 GET A$:IF A$="" GOTO 1600
1720 RETURN
```



COMMODORE

OPLYSNING TIL UDLISTNINGERNE

Når du ser	Betyder det	Du trykker
(CLR)	Screen clear	SHIFT CLR/HOME
(HOME)	Home cursor	CLR/HOME
(CRSR NED)	Cursor ned	CRSR OP/NED
(CRST OP)	Cursor op	SHIFT CRSR OP/NED
(CRSR HØJRE)	Cursor højre	CRSR HØJRE/VENSTRE
(CRSR VENSTRE)	Cursor venstre	SHIFT CRSR HØJRE/VENSTRE
(DEL)	Delete tilbage	INST/DEL
(INST)	Insert	SHIFT INST/DEL
(RETURN)	Return	SHIFT RETURN
(SPACE)	Space	SPACE
(RCS ON)	Reverse on	CTRL 9
(RVS OFF)	Reverse off	CTRL 0
(SORT)	Sort	CTRL 1
(HVID)	Hvid	CTRL 2
(RØD)	Rød	CTRL 3
(CYAN)	Cyan	CTRL 4
(LILLA)	Lilla	CTRL 5
(GRØN)	Grøn	CTRL 6
(BLAA)	Blå	CTRL 7
(GUL)	Gul	CTRL 8
(ORANGE)	Orange	COMMODORE 1
(BRUN)	Brun	COMMODORE 2
(L.RØD)	Lyserød	COMMODORE 3
(GRAA1)	Grå 1	COMMODORE 4
(GRAA2)	Grå 2	COMMODORE 2
(L.GRØN)	Lysegrøn	COMMODORE 6
(L.BLAA)	Lyseblå	COMMODORE 7
(GRAA3)	Grå 3	COMMODORE 8
(F1)	Funktionstast 1	F1
(F2)	Funktionstast 2	F2
(F3)	Funktionstast 3	F3
(F4)	Funktionstast 4	F4
(F5)	Funktionstast 5	F5
(F6)	Funktionstast 6	F6
(F7)	Funktionstast 7	F7
(F8)	Funktionstast 8	F8

Commodore 64
E.T. puzzle



E.T. er navnet på Steven Spielbergs klassiske rumvæsen. I dette program tegnes E.T. af otte sprites, som computeren mixer. Det er nu op til dig at samle puslespillet igen, og selv om det lyder nemt, er det faktisk meget svært.

Morten Jensen
Søhøj 312
2690 Karlshøj

```
1 PRINT"(LOCK,GRAFIK,CLR)"
   :POKE 53280,12:POKE 53281,9
2 DIM A$(11)
3 C=11
4 VC=9
10 V=53248
20 POKE V+21,255:POKE V+23,255
   :POKE V+29,255
30 FOR E=200 TO 207:POKE 2040+E-200,E
   :FOR D=64*E TO 64*E+62:READ S
   :POKE D,S:NEXT
35 POKE V+39+E-200,C:NEXT
40 PRINT
41 FOR D=1 TO 16:PRINT"       (ORANGE,
   RVS ON,SPACE18)":NEXT
42 PRINT"(HOME,CRSR NED10,
   CRSR HOJRE14,L.ROD,RVS ON,SPACE2)"
99 POKE V+8,112:POKE V+9,106
100 FOR D=105 TO 64 STEP-1
110 POKE V,D:POKE V+1,D
115 POKE V+2,112:POKE V+3,D
120 POKE V+4,160+64-D:POKE V+5,D
130 POKE V+6,D:POKE V+7,106
140 POKE V+10,160+64-D:POKE V+11,106
150 POKE V+12,D:POKE V+13,106+106-D
160 POKE V+14,112:POKE V+15,106+106-D
130 NEXT
215 PRINT CHR$(142)"(HOME)";
216 FOR D=1 TO 18
217 READ A$
220 PRINT"(CRSR HOJRE24)";
221 FOR L=1 TO LEN(A$)
   :PRINT MID$(A$,L,1);:FOR H=1 TO 30
   :NEXT:NEXT:PRINT
240 NEXT
245 POKE 198,0
250 GET A$:IF A$<>CHR$(13)THEN 250
255 PRINT"(HOME)";
260 FOR D=1 TO 23:PRINT SPC(24)"
                ":FOR B=1 TO 30:NEXT
   :NEXT
265 PRINT"(HOME)";
270 FOR D=1 TO 13
277 READ A$
230 PRINT"(CRSR HOJRE24)";
230 FOR L=1 TO LEN(A$)
   :PRINT MID$(A$,L,1);:FOR H=1 TO 30
   :NEXT:NEXT:PRINT
300 NEXT
305 FOR L=1 TO 2000:NEXT
   :FOR D=PEEK(V+14)TO PEEK(V+14)+48
   STEP.25:POKE V+14,D:NEXT
308 PRINT"(CRSR NED2,CRSR HOJRE24,
```

```
   L.ROD)TRYK RETURN":POKE 198,0
310 GET A$:IF A$<>CHR$(13)THEN 310
320 PRINT"(HOME)";
330 FOR D=1 TO 23:PRINT SPC(24)"
                  ":FOR B=1 TO 30:NEXT
   :NEXT
350 FOR D=1 TO 11:READ A$(D):NEXT
   :A=INT(RND(1)*11)+1
360 FOR D=0 TO 7:A(D)=(VAL(MID$(A$(A
   ),D+1,1))-1):NEXT
370 FOR D=1 TO 9:READ B(D):NEXT
380 POKE V+21,0
390 PRINT"(HOME,CRSR NED20,L.GRON,
   SPACE2)O.K HER KOMMER DET BLANDED
   E BILLEDE"
400 POKE V+A(0)*2,64:POKE V+A(0)*2+1
   64
401 POKE V+A(1)*2,112:POKE V+A(1)*2+
   1,64
402 POKE V+A(2)*2,160:POKE V+A(2)*2+
   1,64
403 POKE V+A(3)*2,64:POKE V+A(3)*2+1,
   106
404 POKE V+A(4)*2,112:POKE V+A(4)*2+
   1,106
405 POKE V+A(5)*2,160:POKE V+A(5)*2+
   1,106
406 POKE V+A(6)*2,64:POKE V+A(6)*2+1,
   148
407 POKE V+A(7)*2,112:POKE V+A(7)*2+
   1,148
410 C=0:FOR D=0 TO 7:C=C+2↑A(D)
   :POKE V+21,C:FOR H=1 TO 2000:NEXT
   :NEXT
411 PRINT"(HOME,CRSR NED20,HVID)
412 PRINT"(HOME,CRSR NED4)"SPC(30)"1
    2  3(CRSR NED2,CRSR VENSTRE7)4
    5  6(CRSR NED2,CRSR VENSTRE7)7
   8  9"
420 PRINT"(HOME,CRSR NED19,
   CRSR HOJRE5)TAST"
425 PRINT"(HOME,CRSR NED20,SPACE40)"
430 GET M$:M=VAL(M$):IF M$=""THEN 43(
435 IF M<1 THEN 430
440 M1=VAL(LEFT$(STR$(B(VC)),2))
441 M2=VAL(MID$(STR$(B(VC)),3,1))
442 M3=VAL(MID$(STR$(B(VC)),4,1))
443 M4=VAL(RIGHT$(STR$(B(VC)),1))
445 IF M<>M1 AND M<>M2 AND M<>M3 AND
    M<>M4 THEN 430
450 PRINT"(HOME,CRSR NED19,
   CRSR HOJRE5,RVS ON,SPACE4,
   RVS OFF)":IF M<4 THEN Y=64
451 IF M>3 AND M<7 THEN Y=106
452 IF M>6 THEN Y=148
453 IF M=1 OR M=4 OR M=7 THEN X=64
454 IF M=2 OR M=5 OR M=8 THEN X=112
455 IF M/3=INT(M/3)THEN X=160
456 IF M=VC+3 THEN GOSUB 800
457 IF M+3=VC THEN GOSUB 850
458 IF M=VC+1 THEN GOSUB 900
459 IF M+1=VC THEN GOSUB 950
470 A(VC-1)=A(M-1):A(M-1)=99
475 C=0
480 FOR D=1 TO 8:IF A(D)=D THEN C=C+1
490 NEXT
500 IF C=7 THEN 2000
510 VC=M
515 M5=M5+1:PRINT"(HOME,CRSR HOJRE18,
   CRSR NED14,CRSR HOJRE7,RVS ON,
   L.GRON)TRAEK(RVS OFF,HVID)";M5
520 GOTO 420
800 REM **UP**
805 FOR L=Y TO Y-42 STEP-1
   :POKE V+A(M-1)*2+1,L:NEXT
820 RETURN
850 REM *DOWN*
855 FOR L=Y TO Y+42:POKE V+A(M-1)*2+
   1,L:NEXT
870 RETURN
900 REM *LEFT*
905 FOR L=X TO X-48 STEP-1
   :POKE V+A(M-1)*2,L:NEXT
920 RETURN
950 REM *RIGHT*
955 FOR L=X TO X+48:POKE V+A(M-1)*2,L
   :NEXT
970 RETURN
999 REM ****SPRITE 1****
1000 DATA 0,0,0,0,0,31,0,1,224,0,6,0,
    0,24,15,0,96,127,0,65,255,0,135,
    255,1,31,255
1001 DATA 2,63,252,4,63,252,4,127,
    252,4,255,128,8,254,15,8,254,127,
    16,254,187,19
1002 DATA 252,159,35,248,143,39,248,
    112,47,240,15,35,224,0
1003 REM ****SPRITE 2****
1004 DATA 0,0,0,224,0,0,30,0,127,1,
    255,128,92,0,16,252,198,17,255,
    241,10,255,248
1005 DATA 146,255,252,212,63,254,32,
    31,255,143,31,255,255,231,255,255,
    211,255,255
1006 DATA 208,16,68,216,122,68,144,
    154,137,17,113,2,226,134,18,21,27,
    41,42,36,196
1007 REM ****SPRITE 3****
1008 DATA 0,0,0,0,0,0,128,0,0,103,0,
    0,24,240,0,0,28,0,0,3,0,31,128,
    192,255,248,32
1009 DATA 255,252,32,255,252,16,255,
    254,16,192,126,8,128,63,8,63,31,4
    220,158,4
1010 DATA 46,94,4,102,126,8,62,78,8,
    156,192,8,127,0,136
```

```
1011 REM ****SPRITE 4****
1012 DATA 32,230,0,35,1,192,34,0,63,
   33,128,0,16,120,28,16,7,225,10,0,
   1,9,147,14,4
1013 DATA 100,8,2,24,16,1,32,16,0,
   192,32,0,54,192,0,9,0,0,4,3,0,2,
   132,0,1,104,0,0
1014 DATA 145,0,0,65,0,0,126,0,0,72
1015 REM ****SPRITE 5****
1016 DATA 4,68,2,132,137,154,73,40,
   160,137,36,9,145,65,0,18,65,32,34,
   130,32,36,132
1017 DATA 24,73,0,4,74,0,0,74,3,142,
   144,7,255,145,30,254,144,248,62,
   16,16,62,75,11
1018 DATA 158,160,134,124,32,64,24,
   16,56,0,8,7,0,2,0,14
1019 REM ****SPRITE 6****
1020 DATA 0,0,136,0,65,136,14,50,48,
   1,140,80,192,64,96,48,48,160,8,9,
   64,4,6,64,2,0
1021 DATA 128,67,33,0,34,198,0,18,24,
   0,20,96,0,36,128,0,43,0,0,68,0,0,
   4,0,0,24,0,0
1022 DATA 32,0,0,64,0,0,128,0,0
1023 REM ****SPRITE 7****
1024 DATA 0,0,38,0,0,33,0,0,32,0,0,
   144,0,3,156,0,31,18,3,190,9,31,
   166,8,30,3,4,24,3
1025 DATA 4,24,3,7,27,131,4,31,129,
   132,14,1,162,12,97,130,12,232,3,
   15,192,2,15,0,1
1026 DATA 4,0,1,0,0,1,0,0,1
1027 REM ****SPRITE 8****
1028 DATA 1,128,17,0,120,225,248,7,2,
   6,0,12,1,255,240,0,64,0,128,32,0,
   65,32,0,62
1029 DATA 32,0,0,64,0,0,64,0,192,64,
   0,35,64,0,28,64,0,0,32,0,128,32,0,
   112,32,0,8
1030 DATA 160,0,7,32,0,0,16,0,0,16,0
1035 DATA "(HVID)(C)'86 MORTEN J(CRS
   R NED2)"
1040 DATA "(GUL)DIN OPGAVE ER",
   "AT PUSLE DETTE","BILLEDE AF E.T.
   ","PAA PLADS."
1050 DATA ,"(L.GRON)HAN ER LAVET",
   I EN LABYRINT,PAA 3X3 SPRITES,
   "(CRSR NED)DU KAN FLYTTE
1060 DATA HVER NABOCELLE,
   TIL DEN LEDIGE,,"(GRON)DU GOR DET
    VED","AT TASTE NUMRET"
1070 DATA PAA CELLEN DU,
   ONSKER AT RYKKE
1080 DATA"(CRSR NED,L.ROD)TAST RETUR
   N"
1090 DATA"(GRON)LABYRINTEN ER",
   "LAVET SAADAN :-"
1100 DATA,"(HVID,SPACE2)1  2  3",,
   "  4  5  6",,"  7  8  9"
1110 DATA,,,"(L.GRON)VED AT TASTE 8",
   "SKER DER DETTE"
1120 DATA 82167534,17654238,85476213,
   32856471,38764152,41257368,
   54132875,61873425
1130 DATA 57638241,84657312,28654137
1140 DATA 0024,0135,0260,0157,2468,
   0359,0480,0579,0680
2000 POKE 54296,15
2010 A1=54291:R1=54292:A2=54277
   :R2=54278
2020 H1=54287:L1=54286:W1=54290
   :H2=54273:L2=54272:W2=54276
2040 POKE A1,102:POKE R1,0:POKE A2,96
   :POKE R2,0
2100 READ H,L,D
2103 IF H=0 THEN POKE R1,14
   :POKE 54296,0:POKE H1,0:POKE L1,0
   :POKE H2,0:POKE L2,0:GOSUB 3000
2104 POKE W1,0:POKE W2,0
2105 POKE W1,17:POKE W2,33
2106 POKE H1,0:POKE H1,H:POKE H2,0
   :POKE H2,H
2110 POKE L1,0:POKE L1,L:POKE L2,0
   :POKE L2,L:FOR E=0 TO 7*D
   :POKE R2,136:POKE R1,136:NEXT
2120 GOTO 2100
2200 DATA 34,75,6,51,97,6,45,198,1,
   43,52,1,38,126,1,43,52,1,34,75,6,
   25,177,10
2210 DATA 28,214,6,57,172,6,51,97,1,
   48,127,1,43,52,1,48,127,1,38,126,
   6,64,188,10
2220 DATA 38,126,6,68,149,6,64,188,1,
   57,172,1,51,97,1,45,198,1,40,200,
   6,34,75,10
2221 DATA 40,200,6,34,75,6,68,149,4,
   76,252,2,64,188,12
2225 DATA 68,150,6,102,196,6,90,99,1,
   86,52,1,76,126,1,86,52,1,68,75,6,
   50,177,10
2226 DATA 56,214,6,114,172,6,102,97,
   1,96,127,1,86,52,1,96,127,1,76,
   126,6,128,188,10
2227 DATA 76,126,6,136,149,6,128,188,
   1,114,172,1,102,97,1,90,198,1,80,
   200,6,68,75,10
2230 DATA 80,200,6,68,75,6,136,149,4,
   152,252,2,128,188,12
2240 DATA 0,0,0
3000 PRINT"(HOME,CRSR NED19,
   GUL)VIL DU PUSLE MERE (J/N)?"
3010 GET A$:IF A$=""THEN 3010
3020 IF A$="N"THEN PRINT"(CLR)":END
3030 IF A$="J"THEN RUN
3040 RETURN
```

Nu kommer den:

SUPER SPILLE-MASKINEN



Her er vi på vej forbi en halvstor lastbil i Victory Run med små 142 km/t. Bare rolig, det kan gå meget hurtigere...

Nu kan Sega, Nintendo og ikke mindst Atari godt gå hjem og lægge sig.
Her er spillemaskinen med spil, som faktisk kan måle sig med det, man kan finde på Amigaen og i spillehalsmaskinernes simplere ende.
Dimsen hedder PC Engine og fylder kun ca. 3 centimeter på alle tre ledder. Indholdet ved vi indtil videre ikke andet om, end at der er en 16 bit processor, masser af farver, seks kanalers lyd og separat spritelogik. På grundlag af "spilleæskens" navn er det en nærliggende tanke, at 16-bit processoren kommer fra Intel, og enten er en 8086 eller 80286, som sidder i henholdsvis PC/XT'er og PC/AT'er. PC Engine kommer fra NEC og blev lanceret i Japan sidste år.
Indtil nu er der solgt omkring 500.000 enheder til en pris på 1200 kr. Spillene koster omkring 250 kr.

Lad dig ikke forvirre af navnet: PC Engine fra Japan er den hidtil bedste hjemmespillemaskine, verden har set.



En smagsprøve fra PC Engine's karatespil. NEC lover masser af rå action, og skærmbillederne ser ikke specielt dårlige ud...

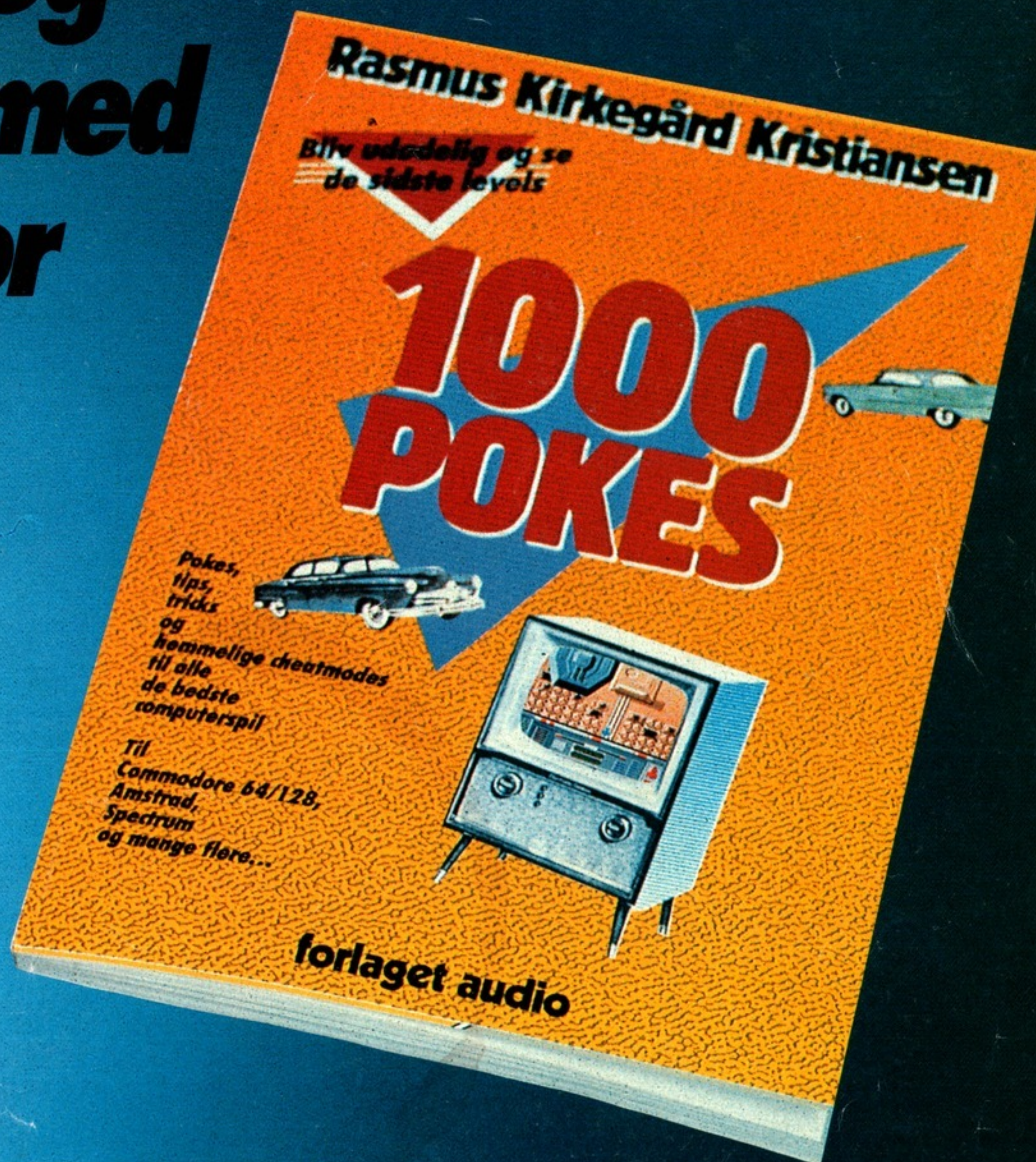
Avanceret køreskæg
Der er foreløbig 12 moduler til NEC-kassen, men alle de store gamesproducenter kappes om at få deres spil færdige til PC Engine.
Kortenes indhold ved vi heller intet om.
Men spille, det kan de!
Det foreløbig eneste spil, vi har fået lov til at se, er Victory Run, og det er simpelthen rent blær. Det game har kun den ægte Outrun spillehalsmaskine gjort bedre.
Du drøner bare deruda' for fuld pedal med 230 km/t i din nye sportsvogn og overhaler alle tumpe-bilisterne indenom eller udenom. Hastighedsbegrænsninger og færdselsregler spiller ingen rolle i Victory Run.
Som i alle andre gode motorsports gælder det om at komme nogenlunde helskindet og fremfor alt hurtigst frem til den anden ende af banen.
Og derfor husker du også at løfte lidt på speederpedalen, hver gang bilen er på vej op ad en bakke. - Ellers ryger der meget fart under luftturen og lidt af støddæmpernes effektivitet under "nedturen".
Senere bliver den hårdtprøvede chauffør udsat for mørkekørsel (med hårnålesving og glatte punkter), ørkenkørsel (komplet med selvmorderiske jeepkørere) og mange andre udfordringer.
Selv når du crasher, er Victory Run helt overbevisende. I stedet for at simulere et eller andet helskærmscrash tager bilen en kolbøtte eller to, akkurat som i Out Run.
Selve grafikken ligger alligevel en smule under Out Run spillehalsmaskinens høje karat, mens musik og lydeffekter slår klassikeren med flere længder!
Afgjort en god repræsentant for NEC-maskinens muligheder.
Med sådanne spil kan PC Engine ikke undgå at blive en supersucces overalt på jorden, hvor der findes seriøse gamesplayers.

Ingen maskiner foreløbig
Hvornår, hvordan og hvorfor ved vi endnu intet om.
Den halve million eksemplarer, NEC har leveret indtil dato, forslår som en skrædder i helv... Forhandlerne i Japan har mere end svært ved at holde maskinen på hylderne længe nok til at få prismærkaterne sat på - efterspørgslen på hjemmemarkedet er simpelthen enorm.
Der vil derfor nok gå en rum tid, inden PC Engine dukker op på de store arenaer i USA, Frankrig, England eller Tyskland.
Vores land er til gengæld så lille, at en potentiel importør måske kunne være heldig allerede at hive de første maskiner hjem, før alle andre?!
Hvad med en tidlig efterårslancering og et prisniveau omkring 2000 kr? Det ville give Amiga og alle de andre noget at tænke på.

Morten Strunge Nielsen

Spar 120 kroner, hvis du tegner abonnement:

En hel bog pakket med pokes for 19,50!



Få SOFT ind ad døren i et helt år og spar samtidig 120 kroner på den store, nye snyde-bibel ''1000 Pokes''. Bogen, der normalt koster 139,50, får du for bare 19.50, hvis du også bestiller et helt års SOFT til den i forvejen nedsatte pris ...

''1000 Pokes'' er en trykfrisk bog tæt proppet med snyde-pokes, udødelighedstips og andet Arcade Action Aid til markedets bedste spil.

De mange pokes og snydetips er samlet af Rasmus Kirkegård Kristiansen, chefredaktør på SOFT, og normalprisen for den store bog (118 sider) er 139,50.

Hvis du tegner abonnement på SOFT nu, kan du få bogen for bare 19,50 kr. Det er 120 kroner sparet. Oveni får du abonnementsrabatten på bladene, 15,10, plus en portofri levering direkte til døren (ofte 3-4 dage FØR bladene udkommer i kiosken).

Ialt en besparelse på 135,10. Og så er du endda sikret mod prisstigninger et helt år frem!

☐ JA!

Send mig straks ''1000 Pokes'' for 19,50 samt det næste års SOFT (frit leveret) til abonnementsprisen 164,00, ialt 183,50. Jeg sparer således kr. 139,10.

☐ Jeg ønsker kun bogen ''1000 Pokes'', kr. 139.50.

☐ Jeg ønsker kun SOFT-abonnement, et helt år for kr. 164,00.

Beløbet er: ☐ Vedlagt i check. ☐ Girokort ønskes fremsendt.

Navn: ____________________

Adresse: ____________________

Postnr./By: ____________________

Forlaget Audio A/S
St. Kongensgade 72
1264 Kbh. K.

SIDDER DU FAST I ET SPIL? HER ER HJÆLPEN!!!